

Año II Número 10 325 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
ALISIA DRAGOON
UNA BELLA MUY BESTIA
SEGA NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY LYNX GAME GEAR TURBO GRAFX SUPER NINTENDO NEO GEO
Prepárate para disfrutar a tope con...
BATTLETOADS
WORLD CHAMP
DESERT STRIKE
FATAL FURY
¡GRATIS! HOLOGRAMA 3-D EN COLOR
SUPER MARIO BROS. 3
Nintendo
SUPER MARIO WORLD
¡Conoce a fondo el mejor juego para Super Nintendo!
8 414090 100168
00010

Ya está en España la última generación en consolas de videojuegos: SUPER NINTENDO SUPER 16 BITS.
La última y más esperada creación de Nintendo. Ahora en la pantalla de tu televisión, la altísima resolución, velocidad de juego y efectos de imagen y sonido de las máquinas recreativas.

SUPER HARDWARE

SUPER NINTENDO ES EL CEREBRO DE LA BESTIA. UNA MÁQUINA MUY SUPERIOR A TODO LO QUE HAYAS VISTO HASTA AHORA.

- **SUPER POTENCIA.** CINCO MICROPROCESADORES Y UNA MEMORIA SUPER: 128K EN SU MICROPROCESADOR CENTRAL MÁS 256K EN CADA UNO DE LOS MICROPROCESADORES DE VIDEO.
- **SUPER GRAFICOS.** TRES DIMENSIONES, PALETA DE 32.768 COLORES, RESOLUCIÓN DE 512X448 PIXELS Y MÚLTIPLES SCROLLES SUPER SUAVES.
- **SUPER ACCION.** ROTACIÓN DE 360°, AMPLIACIÓN Y DISMINUCIÓN DE FIGURAS Y EFECTOS 3D, TODO GRACIAS A SU EXCLUSIVO CHIP MD-7. Y ADEMÁS MUCHOS MÁS PERSONAJES EN PANTALLA Y DE MAYOR TAMAÑO.
- **SUPER SONIDO.** ESPECTACULAR POR SUS 8 CANALES STEREO DIGITAL INDEPENDIENTES EN ALTA FIDELIDAD. DE CINE, POR SU BANDA DE EFECTOS ESPECIALES CON CALIDAD COMPACT-DISC.



SUPER SOFTWARE

LA SUPERIORIDAD DE **SUPER NINTENDO** QUEDA DEFINITIVAMENTE DEMOSTRADA SOBRE EL TERRENO DE JUEGO. CON SUPER TÍTULOS DE ACCIÓN INIGUALABLE: SUPER R-TYPE , SUPER CASTLEVANIA IV, THE ADDAMS FAMILY, SUPER WWF WRESTLEMANIA, F-ZERO, SUPER SOCCER Y SUPER TENNIS. Y ESTO ES SÓLO EL PRINCIPIO.

CADA MES LLEGARÁN NUEVOS TÍTULOS PARA SACARLE EL MÁXIMO PARTIDO AL PODEROSO CEREBRO DE **SUPER NINTENDO.**

YA ESTA
SUPER N
ENTERTAINM
SUPER 16 B



EL CEREBRO DE



Super Accesorio: Nintendo Scope

Lo nunca visto. Un bazooka de alta precisión inalámbrico por infrarrojos, para jugar sobre la pantalla ¡hasta 6 metros de distancia! Nintendo Scope incluye además un cartucho con 6 juegos de acción ilimitada: 3 de habilidad y 3 de combate.

Y más accesorios super:

- **Mando de control.** Para disputaros el control de la situación entre dos jugadores.
- **Cable stereo RCA audio/video.** Para conectar tu Super Nintendo a un equipo Hi-Fi o a un televisor/monitor stereo.
- **Cable stereo RCA audio/video con entrada euroconector.** Conector para televisor/monitor stereo con entrada de euroconector. Consigue una calidad de sonido compact-disc.

AQUI NINTENDO® ENT SYSTEM TS Nintendo®

Super Pack

Super Nintendo incluye:

- Consola
- Mando de control multifunción
- Cable conector TV
- Adaptador de corriente (A/C)
- **Super Mario World,** la última y más trepidante aventura de Mario.

TODO POR 29.900 PTAS





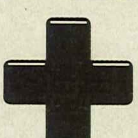




ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

CID FCA!

10x 15CM.



LOS MEJORES TITULOS

+

30 HORAS DE JUEGO CON SOLO 4 PILAS

=



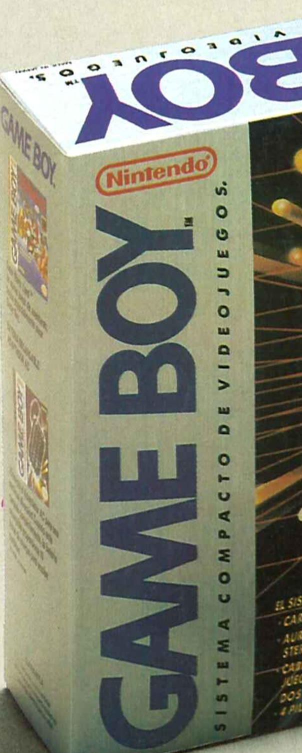
VIC TOKAI INC

Y aún hay más.

Dos fenómeno-accesorios que multiplican las posibilidades de tu GAMEBOY.

El LIGHT BOY, luz y lupa todo en uno, para jugar a oscuras y a doble tamaño.

Y la BATERIA RECARGABLE / ADAPTADOR DE CORRIENTE A/C, para jugar durante 10 horas sin pilas (función batería), o infinitas, conectado a la red (función adaptador).



12.900 PTS.
P.V.P. Recomendado

Incluye: Consola, cable Game Link, Auriculares, 4 pilas, el super-éxito Tetris y la suscripción gratuita al Club Nintendo.





ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

GAMEBOY™ Nintendo

ERES UN FENÓMENO

SUMARIO

Año II - Nº 10- Julio 1992- 325 ptas. (Incluido IVA)

Canarias, Ceuta y Melilla 325 ptas.





SUPER MARIO WORLD

El cerebro de la bestia se merecía a un Mario tan exageradamente enorme como el que os presentamos este mes. Aquí pensamos que es lo mejor que ha salido para la Super Nintendo, por eso le hemos dedicado un reportaje especial en el que podréis conocerle a fondo.

Este mes tenemos un protagonista indiscutible. Se llama Mario, es italiano y le gusta la pasta. Viene en portada, en el holograma y en un especial del que ya os hemos hablado. Su regreso a las pantallas consoleras supone, como siempre, un acontecimiento, y Hobby Consolas no podía permanecer al margen. Lógico.

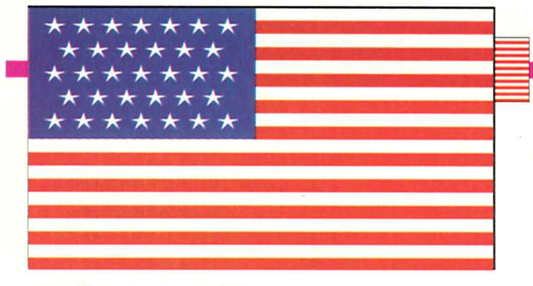
Y ya que hablamos de acontecimientos, no podemos dejar a un lado la aparición de un importante número de novedades, especialmente para Mega Drive, de entre las cuales destacamos Alisia Dragoon, uno de esos títulos que llegan sin apenas nombre pero que seguro se acaban convirtiendo en grandes éxitos. Al tiempo.





Edita: HOBBY PRESS,S.A. **Presidente:** María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión **Director Editorial:** Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez **Director de Arte:** Jesús Caldeiro **Redacción:** Juan Carlos García Díaz, Marcos García, José Luis Sanz
Diseño y Autoedición: Susana Lurguie, Sole Fungairiño **Directora Comercial:** María C. Perera **Secretaria de Redacción:** Laura González **Fotografía:** Daniel Font **Dibujos:** J.L Sanz, F.L. Frontán.
Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña) **Colaboradores:** J.Rodriguez Martín, J. C. Sanz, A. Dos Santos, B. Sol, A. fernández.
Director de Administración: José Angel Jiménez **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco **Departamento de suscripciones:** Cristina del Rio, María del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 **Pedidos y Suscripciones:** Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60 **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. deBarcelona Km. 11,200 28022 Madrid. **Depósito Legal:** M-32631-1991

Solicitado control **O.J.D.**



BALLISTIX: Gladiadores de la última generación

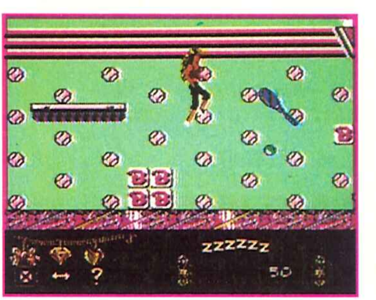
Línea directa... U.S.A.

por Marshal Rosenthal

El último programa que se está desarrollando para **Turbo Grafx** va a tener lugar en un tiempo futuro, donde el caos parece haberse apoderado de todo el planeta. Pero no, no váis a tener que asaltar supermercados ni desvalijar tiendas (muy de moda últimamente por aquí), simplemente tendréis que jugar... a un deporte especial.

Se trata de algo parecido a una evolución violenta del tenis, en el que los jugadores se han convertido en tecnogladiadores, la pelota en una bola de metal y los puntos se consiguen destrozando las caras de los adversarios, que por cierto llegan desde todos los lugares de la galaxia. El objetivo en esta competición es, -como en todas-, ganar, pero el precio que habrás de pagar para ello posiblemente será demasiado alto...



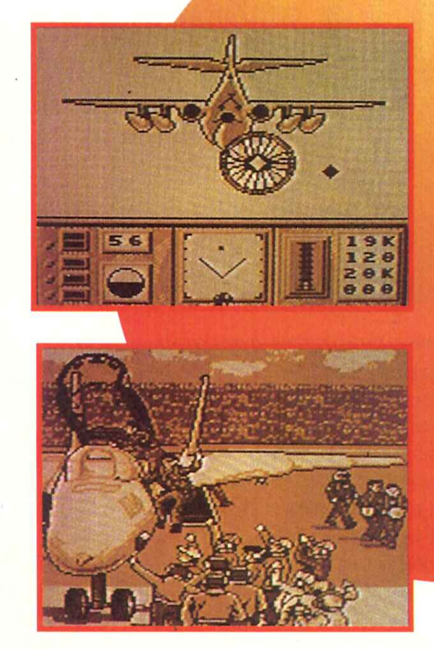


BARBIE: La popular muñeca llega a la Nintendo

La famosa muñeca americana llega a la **NES** para cubrir un sector consolero que hasta ahora había quedado relegado a los disparos y las habilidades imposibles: las niñas.

En este programa manejaremos a Barbie a través de un mundo de sueños en el que deberemos ayudar a nuestra amiga a evitar todos los obstáculos y a usar su brazalete mágico. Esta curiosa arma utiliza diferentes hechizos que podrás combinar entre sí para lanzárselos a los enemigos, que en su mayoría serán animales que vagan por la zona. Si la combinación de hechizos es correcta, el animal, en lugar de morir, te ayudará a hacer cosas, con lo que podrás avanzar más fácilmente en el juego. Reconoceréis que la cosa resulta, por lo menos, curiosa ¿verdad?.

TURN'N BURN: Rompe la barrera del sonido



Turn'n burn es el primer simulador de vuelo que aparece para la **Game Boy**.

Planteado a partir de una perspectiva frontal, Turn'n burn os situará a los mandos de un F-14 Tomcat con una misión clara: destruir a los aviones enemigos y cumplir la hoja de vuelo.

Nunca había visto un juego para Game Boy que reuniera tal cantidad de detalles: pantallas de objetivos, un completo panel de control, un radar de largo alcance, una pantalla del estado de tus armas, ametralladoras, misiles... Y si a todo ésto le unes una sensación de vuelo súper realista, te puedes imaginar lo que obtienes...

TWO CRUDE DUDES: Batalla campal en New York

Una bomba corrosiva de origen desconocido ha arrasado la ciudad de New York. Caos, destrucción y mutaciones diversas sucedieron a la hecatombe. El presidente de la nación no sabía qué hacer, qué decidir ante semejante desastre. Por fín, optó por el mal menor: llamar a los dos héroes más agresivos de toda la galaxia, Biff y Spike, dos colegas realmente duros.

Este es el argumento del último juego para **Mega Drive** que ha salido en el mercado americano. En él tendrás que vértelas con un sin fín de enemigos a los que deberás golpear aprovechando los objetos contundentes que se encuentran repartidos por doquier. Usar los bidones de petróleo, los coches o los carteles publicitarios es la única forma de cargarte a todos esos asquerosos mutantes, aunque tampoco deberás olvidarte de la fuerza "natural" de los dos protagonistas.



El camino hacia la desintoxicación pasa por atravesar las partes más sórdidas de la ciudad, las cuales están habitadas únicamente por seres como jorobas que se pegan a la cara, mutantes que se agarran a las paredes y lanzan sustancias tóxicas y perros rabiosos que se te lanzan a la garganta.





En fin, un juego agradable a tope.





ADVENTURE ISLAND: Toda una aventura

Vuelve uno de los héroes más carismáticos de **Game Boy.**
Master Higgens, que así se llama este joven bucanero, tendrá que sortear de nuevo los mil y un peligros que siguen aguardándole en las misteriosas islas del Pacífico Oriental.
En una de ellas espera impaciente la real dama que tiene prendido el corazón de este Wonder Boy nintendero. Pero no creas que te va a ser fácil rescatarla.
Un monopatín, algunos bloques que te proporcionan poderes especiales de disparo, y un poco de comida, no parecen avituallamiento suficiente para enfrentarte a la cantidad de monstruos y extrañas bestias que acechan por todos los lados.
Claro que si sabes aprovechar tu habilidad sobre cuatro ruedas y las «ayudas» que te pueden dar algunos monstruos, como el huevo del pequeño dinosaurio, seguro que no te irá tan mal.

SPLATTER HOUSE 2: No existe la piedad

Este nuevo juego de **Mega Drive** no está hecho para los remilgados. Aquí no hay armas fantásticas ni hechizos mágicos. Simplemente hay fuerza bruta. Y muy pronto podrás comprender porqué.

El protagonista de esta odisea de serie «B» es un ser muy parecido al personaje de Viernes 13. Con una máscara en la cara y unas dimensiones asombrosas, este superbestia tendrá que hacer frente a la peor pesadilla que Namco haya podido imaginar.

Increíbles escenarios y una animación exquisita darán vida al clásico de terror para Mega Drive más esperado de los últimos tiempos.



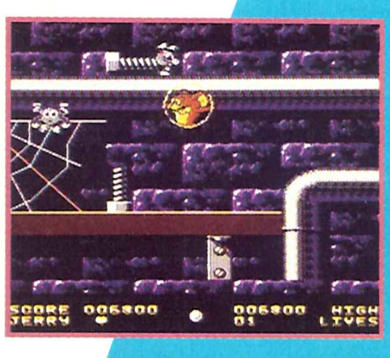


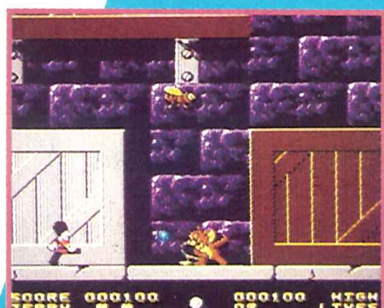
TOM & JERRY: Dos enemigos irreconciliables en tu consola

Los ídolos de los dibujos animados ya tienen juego en tu **Nintendo**. En él, tendrás que manejar al travieso ratón Jerry a través de las habitaciones de una enorme casa con el fin de encontrar a tu sobrino que ha sido atrapado por el malvado gato.

En este juego de plataformas, podrás saltar, lanzar canicas a las malditas moscas y arañas, comer queso o sortear clavos, alambres y todo tipo de obstáculos

Los personajes están muy bien diseñados y el efecto general es muy similar al que ofrecen los dibujos animados.





SUPER BATTLETANK: «Oso del desierto» por un día

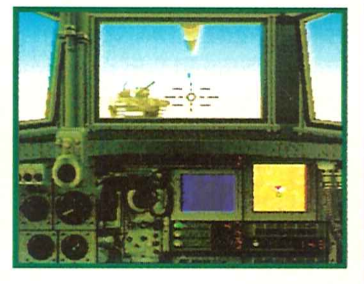
Escenarios tomados directamente de la Guerra del Golfo, gráficos digitalizados, música sampleada, efectos estéreo y diez misiones militares copiadas de la operación Tormenta del Desierto, son las bases que han dado vida a Super Battletank, el último cartucho para la **Super Nintendo.**

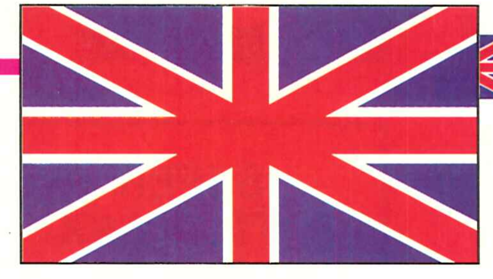
En este juego tendrás la oportunidad de manejar los famosos tanques M1 Abrams, o hacerte cargo de un arsenal que incluye todo tipo de ametralladoras, botes de humo y granadas antitanque.

El elemento estratégico será, por supuesto, fundamental, pues tú serás quien decida las acciones a realizar: solicitar apoyo terrestre para las tropas o destruir las lanzaderas de misiles scud.

En fin, que podrás vivir desde la Super Nintendo tu propia versión de la todavía caliente Guerra del Golfo.







Línea directa...

Gran Bretaña

por Derek de la Fuente

WARRIORS OF ROME
Para los sesudos estrategas de Consolandia

Micronet acaba de lanzar al mercado un interesante juego de estrategia para Megadrive que está ambientado en los míticos tiempos de la antigua Roma, con sus batallas, sus alianzas y sus conquistas.

La cosa es más o menos como sigue. Acantonadas en la ciudad portuaria de Ahendrian se encuentran las huestes del ilustre general romano Julio Cesar. Un día aparece por el horizonte una escuadra enemiga, supongo que con no muy buenas intenciones, y de repente se desencadena una increíble batalla en la que nos veremos obligados a tomar parte activa, ya sea realizando maniobras a través de los mapas del lugar divididos en secciones, ya calculando la correlación de fuerzas existente en cada momento.



El juego ofrece múltiples funciones a disposición del jugador. Por ejemplo, la posibilidad de conceder un descanso a la tropa o la de entrar en combate en un momento determinado.

Las batallas son realizadas por la consola, así que no queda demasiado margen para el juego de acción. Pero bueno, a nosotros lo que nos gusta es la estrategia, ¿no?.

La parte técnica del asunto corre a cargo de unos espectaculares decorados y gran cantidad de gráficos, compuestos en su mayoría por números, medidores y mapas.

BATMAN THE RETURN OF THE JOKER
El regreso más esperado

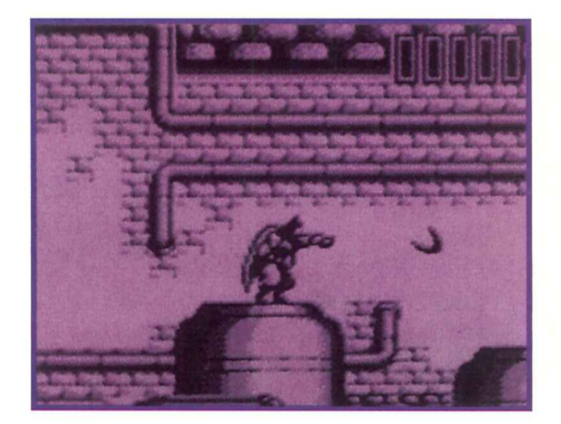
Preparaos a vivir intensamente una odisea llena de emoción. El legendario Batman vuelve a la pantalla de vuestra Gameboy con el objetivo de liquidar al malvado Joker de una vez por todas, de la mano de una de las prestigiosas del mundillo, la americana THQ.

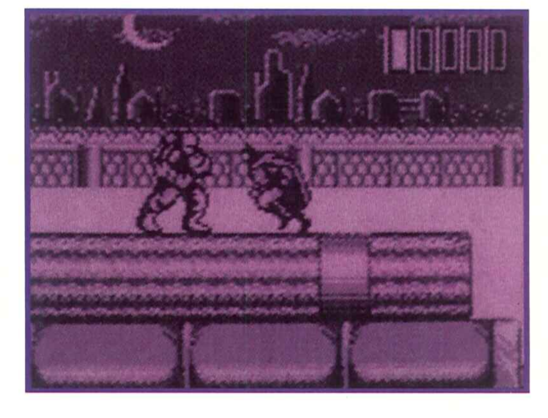
La nueva aventura del murciélago se ha planteado sobre tres pruebas. La primera tiene lugar sobre un tren y en ella quedará claro hasta qué punto tenéis controlado el ritmo arcade .El único arma disponible será el puño, así que habrá que esforzarse por dominar la técnica de los golpes, porque de lo contrario no pasaréis al siguiente nivel.

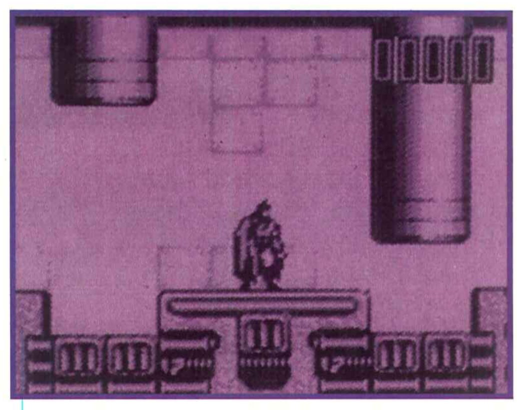
La tienda de máquinas, segundo nivel a los efectos, os planteará mayores dificultades, ya que en ella no podréis quedaros ni un momento quietos.Que porqué, bueno, porque los enemigos tampoco dejan un momento... de disparar. Es la fase ideal para demostrar vuestra habilidad en el manejo de los mandos de la consola, ya que además de esquivar el fuego de los enemigos, tendréis que saltar obstáculos y evitar que los cilindros hidraúlicos os aplasten.

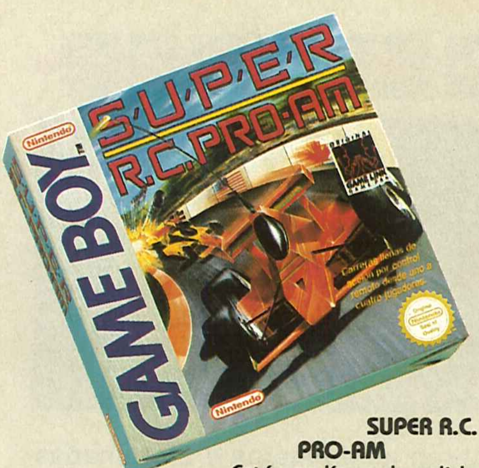
Si pensáis que todo ésto es difícil, esperad a la tercera fase. Cuando utilicéis la maravillosa cuerda con la que podréis cruzar toda la pantalla para esquivar las alcantarilla, os daréis cuenta de lo que es de verdad difícil. Tendréis ocasión de maldecir a todo bicho viviente mientras intentáis fijar la cuerda al punto más adecuado y os despeñáis por los abismos.

Y éso es todo. Además de unos notables gráficos y unos maravillosos efectos sonoros, este super juego presenta una excelente combinación de acción, lucha, maniobras estratégicas, juego de plataformas y cambio constante de decorados que seguro que no os defraudará. Cada una de estas variantes implica sus propias dificultades y juntas garantizan un montón de horas de diversión.









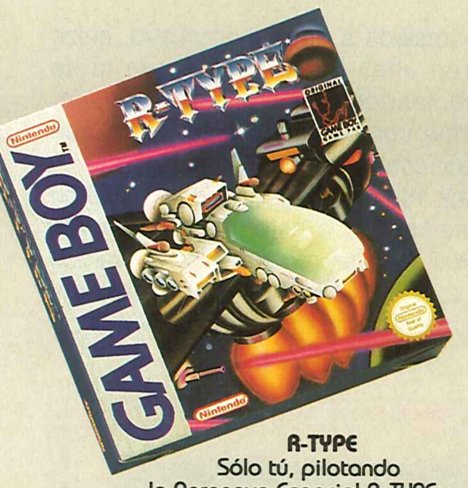
SUPER R.C. PRO-AM
Estás en línea de salida con tres coches más: derrapes, manchas de aceite, curvas espeluznantes, bonificaciones. (de 1 a 4 jugadores).



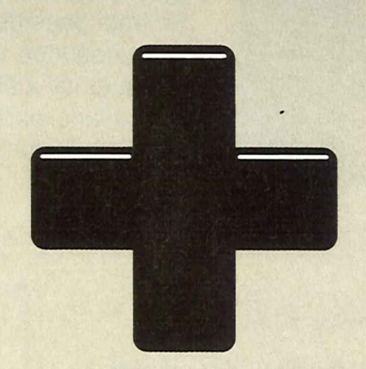
MEGA MAN
Te esperan continuas ráfagas de disparos y 6 niveles de malignos laberintos. ¿Lograrás acabar con ocho androides diferentes?

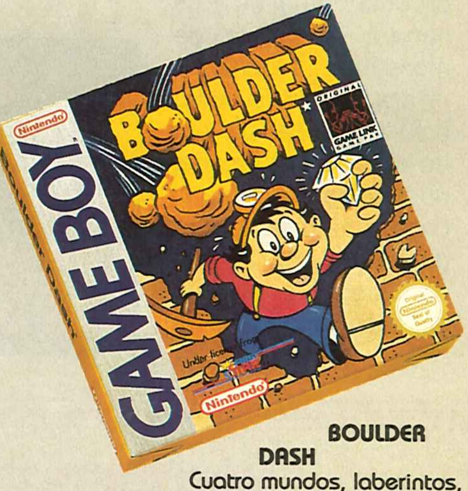


KUNG-FU MASTER
Los brazos y piernas de Bruce Leap son por si mismos armas letales.
Domina tu técnica y acaba con el malvado "Daddy Long Legs".



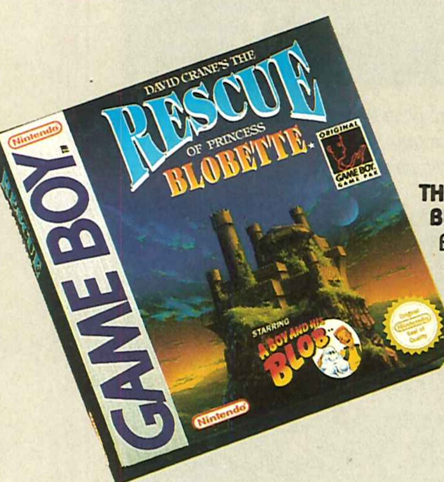
R-TYPE
Sólo tú, pilotando la Aeronave Especial R-TYPE, puedes salvar al Planeta Azul de Bydo y su banda de mutantes.





BOULDER DASH
Cuatro mundos, laberintos, desafíos y nada menos que ochenta escenarios sembrados de diamantes de incalculable valor.

JUEGOS EN PANTALLA



THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE
Blob y Earth-Boy vuelven para liberar a la encantadora Princess Blobette de las garras del malvado Alquimista Antagonista.



CHESSMASTER
Un juego para poner a prueba tu habilidad, enfrentándote a una poderosa mente que domina todos los secretos del ajedrez.



Tú y tu GAMEBOY sois unos fenómenos. Pero ni Kung-Fu, ni la Princesa Blobette, ni Megaman se quedan atrás. Ni ninguno de los marchosísimos títulos que traemos de todos los rincones del mundo.
¡Con GAMEBOY vas a más!



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

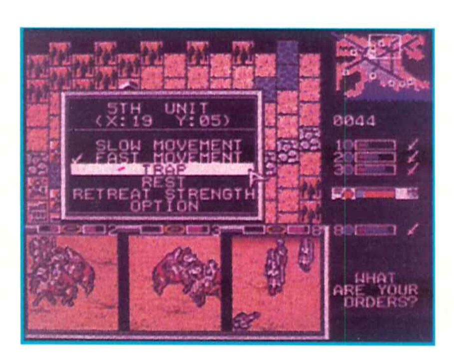


ERES UN FENÓMENO

EXILE
Todo un mundo de fantasía

Si tenéis una Megadrive y os apasionan los viajes a mundos extraños, los diálogos con las gentes, la aventura de lo desconocido, la lucha cuerpo a cuerpo y, sobre todo, la magia, Exile es vuestro juego. Porque el nuevo programa de Renovation os hará viajar, os desafiará en cruentas batallas y os llenará la mente de monstruos intrigantes.

Para jugar a esta aventura, a caballo entre el RPG y el arcade, no bastará con darle al coco, también habrá que demostrar un gran dominio en el manejo del pad, por aquello de que las luchas son imposibles. Y no es que abunden, pero, vamos, podéis pasar de la estrategia y la exploración al combate en menos que canta un gallo. Y cuando llegue la hora, necesitaréis esas armas y hechizos que vagaban por el extensísimo mapeado que le da vida...



HUMANS
Sobre la base Lemmings



Megadrive y Super Nintendo serán las primeras y afortunadas consolas en disponer del último título de la compañía Imagitec. Humans, un super programa basado en los formidables Lemmings, acaba de ser versionado para los 16 bits a partir del juego que la compañía americana, Mirage, llevó a cabo para los ordenadores.

La historia de Humans nos traslada a un mundo nuevo, quizá prehistórico, en el que viven unos hombrecillos que ni se conocen, ni se hablan, ni comparten ideas ni nada de nada. Nuestro objetivo será guiarlos convenientemente hasta que lleguen a formar una civilización completa.

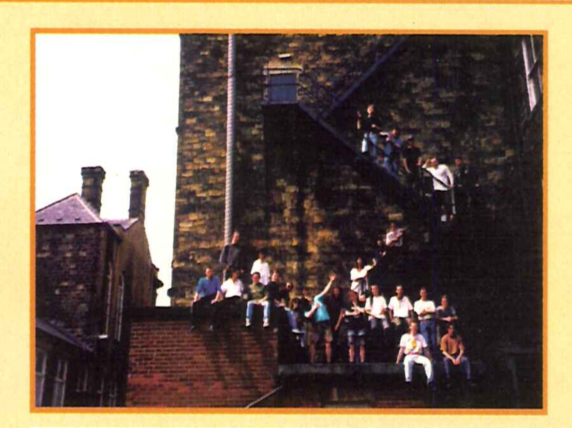
Se trata pues de un programa interactivo en el que, al estilo de los muñequitos verdes, manejaremos a estos humanos y les enseñaremos a hablar, construir, escalar, recoger objetos, vamos lo necesario para aprender a vivir. Y todo con un sentido del humor excepcional y unas animaciones magistrales. Ya veréis...

MORTIMER IN THE BIG CITY
Mi vida como ratón en la gran ciudad

Imagitec no acaba de nacer, pero su trabajo para consola aún no ha dado sus primeros pasos. La compañía que ha creado Viking Child o Humans, y que ha convertido Night Breed, Captain Blood o Team Suzuki, acaba de irrumpir en nuestro mundillo de consolas, y como véis, con una fuerza desmesurada. De momento están trabajando para Mirage y Gametek, dos compañías con base americana, pero no por ello van a dejar de sacar sus propias cosas. Y ojo con las cosas porque si son tan buenas como la que os presentamos ahora, Mortimer in the big city o el propio Humans que tenéis más arriba, y sale para todas las consolas que pretenden, la familia Sega y todo Nintendo incluídos los 16 bits, pueden hacer sombra a más de uno, ¿verdad?. Claro que no es ni más ni menos que lo que desean.

Bien, y ahora que conocéis algo más de estos señores, voy a hablaros de Mortimer, aunque la verdad es que no os puedo contar mucho porque el juego está aún en proceso y sólo dispongo de algunos dibujos y del argumento. En todo caso os diré que se trata de un arcade de ratones en el que Mortimer, que es el "prota", debe hacer lo posible por rescatar a su novia Maria Mouse de las garras de Rufus la Rata. La búsqueda puede alargarse hasta los seis niveles de que se compone el juego, y en ella podéis encontrar desde animales de toda clase hasta infinidad de objetos, plataformas, algún humano que otro, puzzles, trampas y, sobre todo, acción a prueba de bombas y una jugabilidad desesperante.

La foto que os presentamos de Mortimer no pertenece a ninguna pantalla del juego. Es un storyboard o dibujillo de lo que se pretende que sea el programa, y es la prueba fehaciente de cómo trabajan en Imagitec. Primero un boceto, luego los gráficos y por último un desarrollo exclusivo para cada consola.

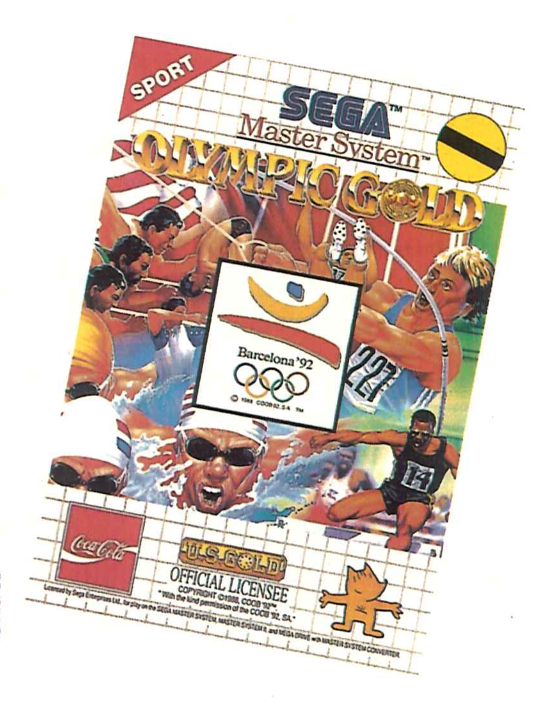


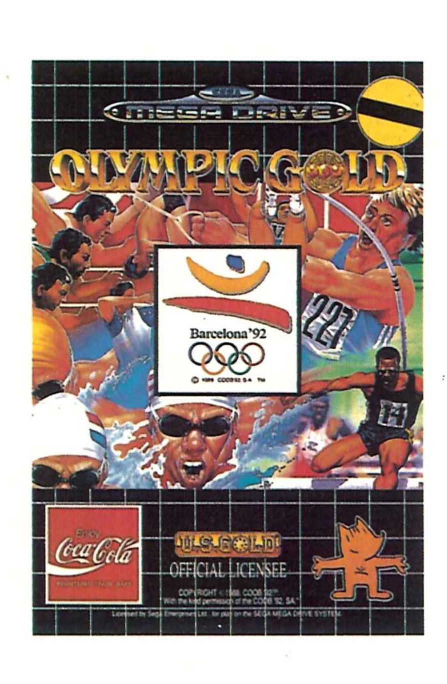
La gran familia Imagitec posa encantada para nuestra revista. A su espalda, la gran "cueva de Aladino" -por los laberintos- en la que trabajan.

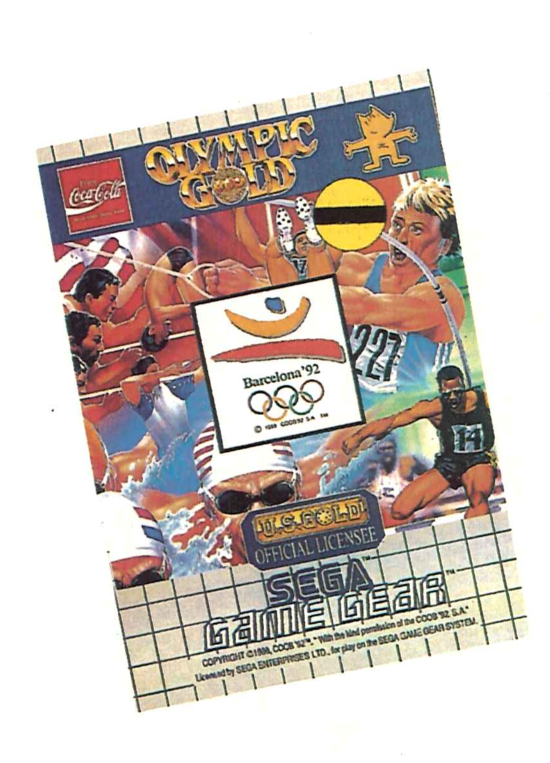


La escena cumbre de Mortimer... Rufus está a punto de secuestrar a Maria House. El Storyboard es precioso, colorista y simpático, veremos el resto del juego.

A Las Olimpiadas sólo llega El Mejor







MEGA

LA MAQUIN



RECORD EN MARCHA.

Cada vez que arranca una MEGA DRIVE... Todo el mundo calla. Los 16 Bits son suyos. La increíble calidad de su sonido estéreo provoca la ovación de todo aquel que Compite con ella.
El sonido del triunfo. Cuenta nada menos que con el CUSTOM SOUNS 25 I, capaz de reproducir voces humanas y música en F.M.
Todo el realismo con diez sonidos simultáneos elevados a la máxima potencia en los juegos.
Una marcha olímpica que da la nota.

RECORD EN COLABORACIONES.

Colaboración de los expertos de la más alta Competición. Ayrton Senna, Michael Jackson, Silvester Stallone, Joe Montana, Factoría Disney... y muchos más, son célebres colaboradores tanto por su protagonismo como por su diseño y asesoramiento.
¡ Cuenta con ellos !

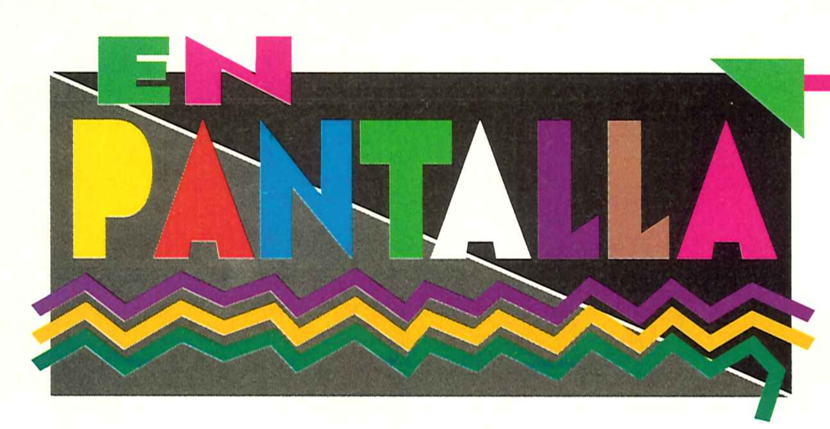
RECORD AL EQUIPO MAS COMPLETO.

Todos los perifericos para subir al podium de la más alta competición.
Control total del Cuerpo (ACTION CHAIR).
Espíritu Competitivo (Control PAD). Dominio de la situación/ ARCADE POWER STICK). Y asistencia en carrera con un mando a distancia por infrarojos de última generación.
Todo un equipo para ganar tiempo al tiempo y batir las mejores marcas.



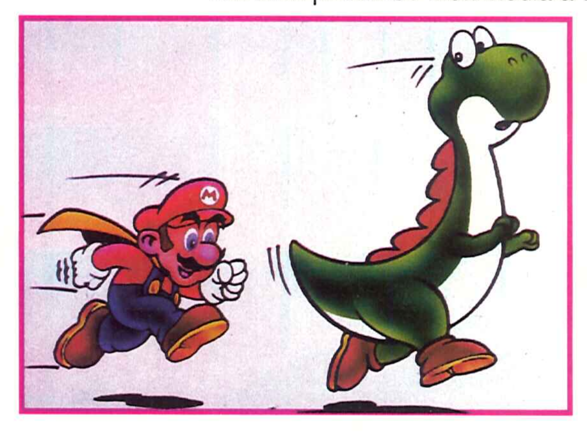
Videojuegos Oficiales de los JJ.OO. de Barcelona '92





De la consola al ordenador

La compañía Software Toolworks, autora de programas como Life & Death, The Chessmaster o multitud de utilidades, ha llegado a un acuerdo con Nintendo Of America para desarrollar software en PC utilizando la figura de Mario. En breve, uno de los personajes más famosos en la historia de las consolas pasará a formar parte del mundillo de los ordenadores, incluido el cada vez más poderoso Multimedia a través del CD Rom.



En orden a este acuerdo, la compañía norteamericana publicará numerosos títulos educativos tanto para ordenadores, como para Nintendo y Super Nintendo.

Pero no sólo Nintendo se beneficiará del buen hacer de esta compañía, también Sega, por medio de su Mega Drive, contará pronto de nuevos títulos como, por ejemplo, el prestigioso Chessmaster.

El cerebro de la bestia contará con Lucas Arts

No hace mucho tiempo que los usuarios de Nintendo cuentan entre sus cartuchos favoritos con una producción LucasArts & JVC que significó el primer trabajo verdaderamente original de la compañía para una consola. Era el Star Wars, una recreación de la fabulosa saga de Spielberg y Lucas que los fanáticos del género arcade-simulación-aventuras acogieron de la mejor de las maneras. Sí, antes ya había salido Maniac Mansion, pero este título no pasaba de conversión de los ordenadores y no podemos contarle como trabajo directo en consola.

Pues bien, si ya os quedasteis alucinados con la primera guerra de las galaxias y el trabajo



Para sibaritas de la Mega Drive

Una Mega Drive, un convertidor de 16 bits a 8, es decir a Master, la fuente de alimentación, dos pads de control y hasta seis juegos permite transportar cómodamente el nuevo maletín que Nuby ha puesto a disposición de los sibaritas de la Mega Drive.

Realizado en plástico moldeable, este súper maletín -algo más ancho y bastante más molón que el de los ejecutivos agresivos- tendrá un precio de 8.995 pts. y con él se acabrán de una vez por todas vuestros problemas de transporte.

Bueno, un utensilio curioso...

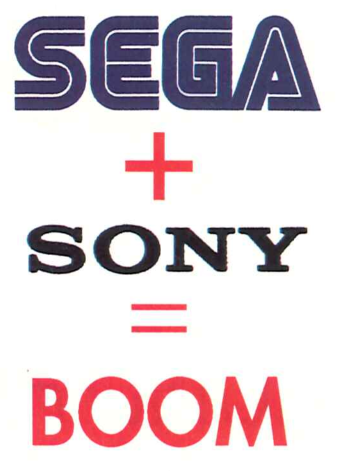


Sega firma un acuerdo de colaboración con Sony

Sega América y Sony Electronic Publishing Company han firmado un acuerdo de colaboración gracias al cual ambas compañías trabajarán de lleno en la creación de una nueva generación de videojuegos que tendrá como principal protagonista al Mega CD.

Por medio de esta alianza, Sony se compromete a elaborar y comercializar software para las consolas Mega Drive y Game Gear -además de ser uno de los mayores programadores para Compact Disk- al tiempo que asegura la colaboración de ambas empresas en sus campañas de creatividad y Marketing.

El acuerdo alcanzado entre ambos convierte a



Sony en distribuidor de todos los videojuegos de Sega.

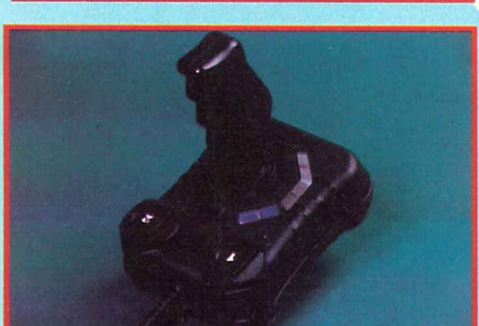
La nueva generación de videojuegos de la que os hablábamos verá muy pronto la luz. A tal efecto Sega America acaba de inaugurar el centro Sega Multimedia Studio en el que piensan llevar a cabo videojuegos de gran calidad gracias al apoyo de artistas, músicos y programadores.

En este sentido, el software que Sony está elaborando para Sega contará como principales bazas con argumentos inspirados en films conocidos, personajes que serán actores reales, músicas digitalizadas, voces e historias que concluirán en múltiples finales para deleite de los aventureros.

Control total

Proein S.A. acaba de lanzar al mercado dos nuevos periféricos para las consolas Sega gracias a los cuales podréis disfrutar de un control total de la situación en cualquier juego. Producidos y diseñados por Power Play, auténticos expertos en la realización de joysticks y otros aditamentos externos, estos personalísimos mandos ofrecen nuevas posibilidades al jugador ávido siempre de intensas emociones.





El primero se llama Competition Pro y es un pad de control que incorpora tres botones con función turbo y un interruptor Slow/off cuya misión es ralentizar el ritmo de los juegos.

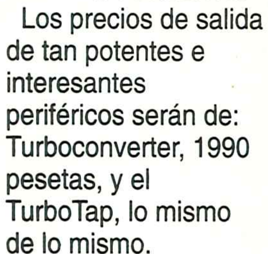
El segundo es un joystick para la Master System. Se llama Crystal Sega y está plagado de switches, entre ellos un disparo automático de triple acción. Molan, ¿no?.

Más para Turbo Grafx

En un breve espacio de tiempo Compudid, la compañía que distribuye la consola TurboGrafx en nuestro país, va a hacer lo propio con dos interesantes periféricos para su 16 bits. Se trata del Turboconverter, un pequeño aparato que se encarga de convertir los cartuchos japoneses -más de 300- a sistema europeo/Pal, y el Turbotap, un super accesorio que permite que hasta cinco jugadores puedan participar en un juego de forma simultánea.







Los precios de salida de tan potentes e interesantes periféricos serán de: Turboconverter, 1990 pesetas, y el TurboTap, lo mismo de lo mismo.

From CONSOLANDIA

by Juan Carlos García

Si estoy aquí otra vez es porque me habéis echado de menos. Lo sé. Y si me habéis echado de menos es, seguramente, porque soy rápido. Así que, al grano.

• **Hobby Press está triste**. Su fabulosa **selección de fútbol sala,** formada por figuras de Hobby Consolas y Micromanía, cayó derrotada ante el reputado «team» de Erbe -atención al nuevo fichaje: Rafa "Corazón de la Bestia" Martinez-, por el ridículo marcador de 7 goles a 6. Y lo malo es que el definitivo, el de la humillante derrota, me lo metieron a mí en el último minuto. Sorry, no volverá a ocurrir.

• **Y vaya despendole de publicidad de consolas, ¿eh?.** Las tenemos en cualquier sitio. En las marquesinas del bus (Sega), en los campos de fútbol y basket (Super Nintendo y Game Boy), en los Grandes Premios de Motociclismo (Super Nintendo), en Sensación de Vivir (Sega), en Vip Guay (Nintendo), en Vip Noche (Game Boy), en Farmacia de Guardia (Game Boy), en el País Semanal (Mega Drive), en el País (Super Nintendo)... Y seguiría.. Pero el caso es que este mundillo día a día va ganando en importancia. Nosotros, encantados.

• Y hablando de importancia. Importante se sentirá **Hiroshi Yamauchio,** presidente de Nintendo Company Limited, cuando, con ayuda financiera de ciertos hombres de negocios de Seattle, **compre un equipo de béisbol.** Sí, como lo oís, los **Seattle Mariners**, -muy conocidos en su casa a la hora de comer-, están a punto de ser adquiridos por la multinacional nipona. Y se dice que van a llamarse los Marios y que tendrán una mascota de nombre Yoshi. ¡¡¿?!!

• Se rumorea insistentemente que la compañía **Innovation** acaba de terminar un adaptador para que los poseedores de una **8 bits de Nintendo puedan jugar con sus cartuchos en El Cerebro de la Bestia,** o sea, en la Super Nintendo. La gran Nintendo no suelta una palabra. ¿Será verdad?.

• Verdad es, y como un templo, que en la **fiesta de presentación de Super Nintendo**, nos lo pasamos pipa. Tanto el que escribe como sus compañeros. Pero no disfrutamos de los discursos, ni de los cantantes, lo hicimos, y a pierna suelta, con los bailes que se pegó el **Sr. Stahler**, presidente de Nintendo Europa. Y es que en España se pueden hacer unas cosas, que... claro, como no les conoce nadie y esto es jauja...

• **Sonic 2 ya tiene fecha de lanzamiento definitiva.** Será en Noviembre, -por lo menos eso dice el programa de lSega-, cuando podamos tener a la mascota azulona con fuerzas renovadas y con un enemigo nuevo, algo así como un zorro. Impacientes estamos.

• Lo mismo ocurrirá con **Super Mario 2 para Game Boy**. La segunda para la pequeña estará... ni idea... pero estará. Los japoneses tienen, como siempre, la última palabra.

• Supongo que en estos momentos ya casi casi podréis encontrar la **Lynx 2** a la venta, pero no la importada, sino la oficial distribuida por Interinvest. Por cierto, que Atari acaba de anunciar que en Octubre lanzará en USA **su nueva consola: la Panther.** Notición al canto.

• Nada más y nada menos que **32 megas** alcanza la capacidad del nuevo tipo de cartucho diseñado para **Super Nintendo**. Con él, los juegos podrán ocupar mucha más memoria y, por tanto, serán mejores.

• Hemos sido testigos visuales de un **nuevo juego de U.S. Gold para Mega Drive** que, aunque no hayan dicho aún nada y lo vayan a negar hasta su lanzamiento, supera a todo lo visto para esta consola. No tiene nombre, ni carátula, ni nada, pero es tan genial que todo eso le sobra de momento. De verdad, hay que verlo. Ya os contaré más.

• Que no se me pase que tengo que **felicitar a Electronic Arts** porque todo lo que toca en Mega Drive lo convierte en oro. Desde los deportes a las batallas del Golfo, pasando por el súper de Dinamic, **Risky Woods**, que esperamos de todo corazón que sea el mejor.

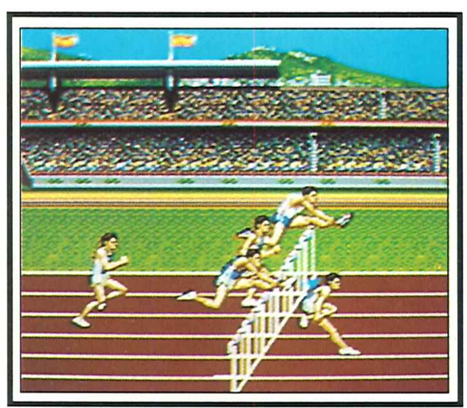
• **Lo último para Super Nintendo** no es un juego, ni un bazooka... **es un ratón.** En Septiembre lo tendréis en Japón y dentro de mucho más tiempo, en Europa. ¿Una puerta abierta a nuevas posibilidades?

• Y para terminar, un favor a mis colegas redactores, quienes insisten en que haga una aclaración con respecto a un tema técnico. En el pasado número se dijo que la velocidad del procesador de la Mega Drive era de 3,5 MHz. y al parecer, -yo no tengo ni idea de ésto-, **la velocidad del mismo, un 68000 de Motorola, es de 7,6 Mhz**. Aclarada la confusión y finalizada la guerra de los megahertzios.

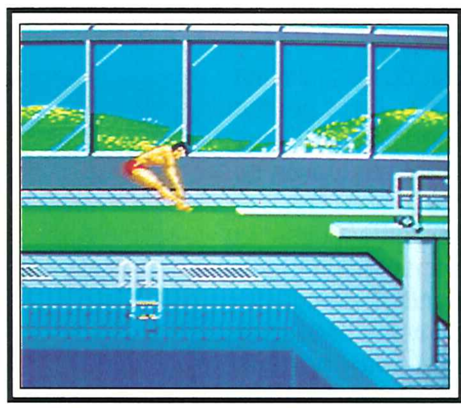
Pero, digo yo, ¡qué más dará el rollo éste de las velocidades de los procesadores!. ¡Como si a estas alturas aún hubiera alguien que no supiera que la Mega Drive es una auténtica Mega Consola!.


AC
17
227
Barcelona'92
© 1988 COOB 92, S.A. TM
OLYMPIC GOLD
OLYMPIC GOLD 1992
U.S. GOLD
OFFICIAL LICENSEE
Enjoy
Coca-Cola
REGISTERED TRADE MARK
14
COPYRIGHT © 1988, COOB '92™. "With the kind permission of the COOB '92, S.A." "SEGA" is a trademark of Sega Enterprises Ltd. 'Coca-Cola' is a registered Trade Mark of the Coca-Cola Company. © 1992. All rights reserved. U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX. Tel: 021 625-3366.

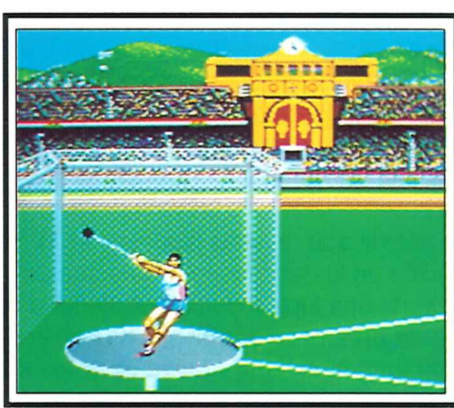
EPTA EL RETO



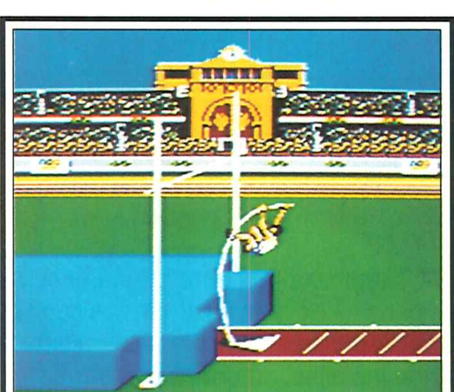
110 m. VALLAS



SALTO DE TRAMPOLIN



LANZAMIENTO DE MARTILLO



SALTO DE PERTIGA



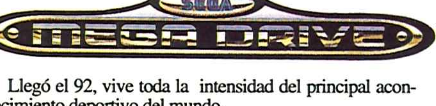
Master System™

Barcelona, verano del 92. La oportunidad de tu vida para afrontar el desfío de los Deportes Olímpicos.

Disfruta la emoción del momento... la excitación del público... el clima de suspense... ¡la lucha por el triunfo!

Bate records olímpicos. Exígete al máximo, e inyecta energía física a tu consola favorita.

Olympic Gold en la Master System - El máximo desafío en el último sistema de videojuegos.



Llegó el 92, vive toda la intensidad del principal acontecimiento deportivo del mundo.

Salta a la pista con el principal sistema de juegos del mundo. Compite con tu Mega Drive de Sega.

¡Juega a ganador! Olympic Gold, toda la pasión, suspense y excitación de la fiesta del deporte.

La fuerza está contigo, sus 16 Bit nunca te dejarán tirado.

Concentrando tu habilidad, fuerza y determinación, unido a la calidad de imagen, y al magnífico sonido stereo... ¡tus rivales morderán el polvo!

GAME GEAR

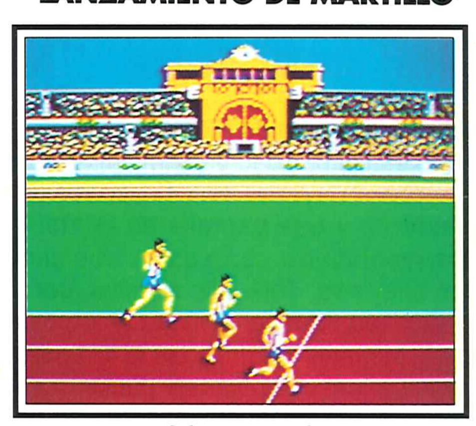
Game Gear, el mejor campo para Olympic Gold.

El máximo desafío deportivo en la última consola portátil a todo color.

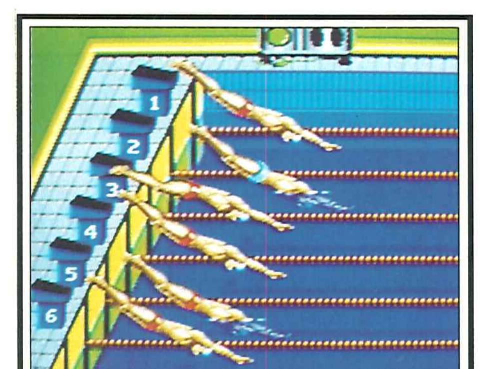
Con su pantalla de alta definición, consigues imagen real capaz de transportarte al campo de acción.

Dondequiera que sea, en el campo o en la piscina.

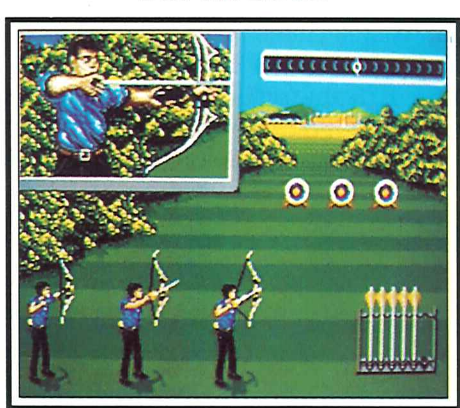
Sólo los más fuertes, la élite, pueden sobrevivir a este test de habilidad, determinación y aguante.



100 m. LISOS



200 m. LIBRES



TIRO CON ARCO

Experimenta la emoción, excitación y el verdadero espíritu del mayor acontecimiento deportivo de la historia. Experimenta Olympic Gold, no hay mayor honor que representar a tu país compitiendo contra la flor y nata de los mejores deportistas del mundo, y conseguir los más apreciados triunfos.

Olympic Gold, un total de siete competiciones olímpicas son el reto para llegar a la cumbre.
Si quieres conseguir el éxito necesitarás valor, fuerza, habilidad y determinación ¡acéptalo!





TV TUNER: O CÓMO CONVERTIR TU GAME GEAR EN UNA TELEVISIÓN PORTÁTIL.

Desde hace muy poco tiempo, la Game Gear de Sega es una consola que juega con ventaja. ¿Por qué?,. Pues porque se ha convertido en la primera -y única- consola portátil que cuenta con un adaptador **que permite ver la televisión** en su pantalla.

Este sofisticado invento japonés, el **TV Tuner**, ha supuesto la revolución de los accesorios. No estamos hablando de un nuevo joystick, de una lupa o de un adaptador a corriente. Estamos hablando de **un sintonizador** que es capaz de convertir tu consola de videojuegos en **una auténtica televisión en color portátil**. ¿Es o no revolucionario éso de poder ver tus programas favoritos entre partida y partida?

Nuevas posibilidades.

El caso es que cuando se diseñó la Game Gear ya se pensó en otorgarle esa capacidad de convertirla en televisión. Así se creó **una carcasa atrayente, una circuitería de 8 bits sólida, un sonido estéreo y una pantalla de cristal líquido de 160 x 146 puntos resolutivos**, capaces de albergar con suma nitidez una imagen televisiva. Todo ello sin citar, por supuesto, su facilidad de manejo, su transportabilidad y su posibilidad ser conectada tanto a la corriente eléctrica como a la batería de un coche.

La salida al mercado de este pequeño sintonizador cumple los proyectos de sus creadores. Al precio de **13.900 pesetas** - el conjunto alcanzaría las 33.800 pts- es posible no sólo ver la tele, sino también usar la Game Gear como monitor de video.

El TV Tuner, que, por si no lo hemos citado, tiene unas medidas de 11,5 x 10,5 aproximadamente, dispone de una **antena propia, interruptor selector de bandas, entrada de video, dial de sintonización, indicador de canales y control de ajuste de color.**



Acopla este sintonizador a tu Game Gear y convierte tu consola en una alucinante televisión portátil.



El manejo del TV Tuner es muy similar al de una radio. Mueve el dial, encuentra el canal que te gusta y... ¡ponte a ver la tele entre partida y partida!

Nosotros la vemos muy bien.

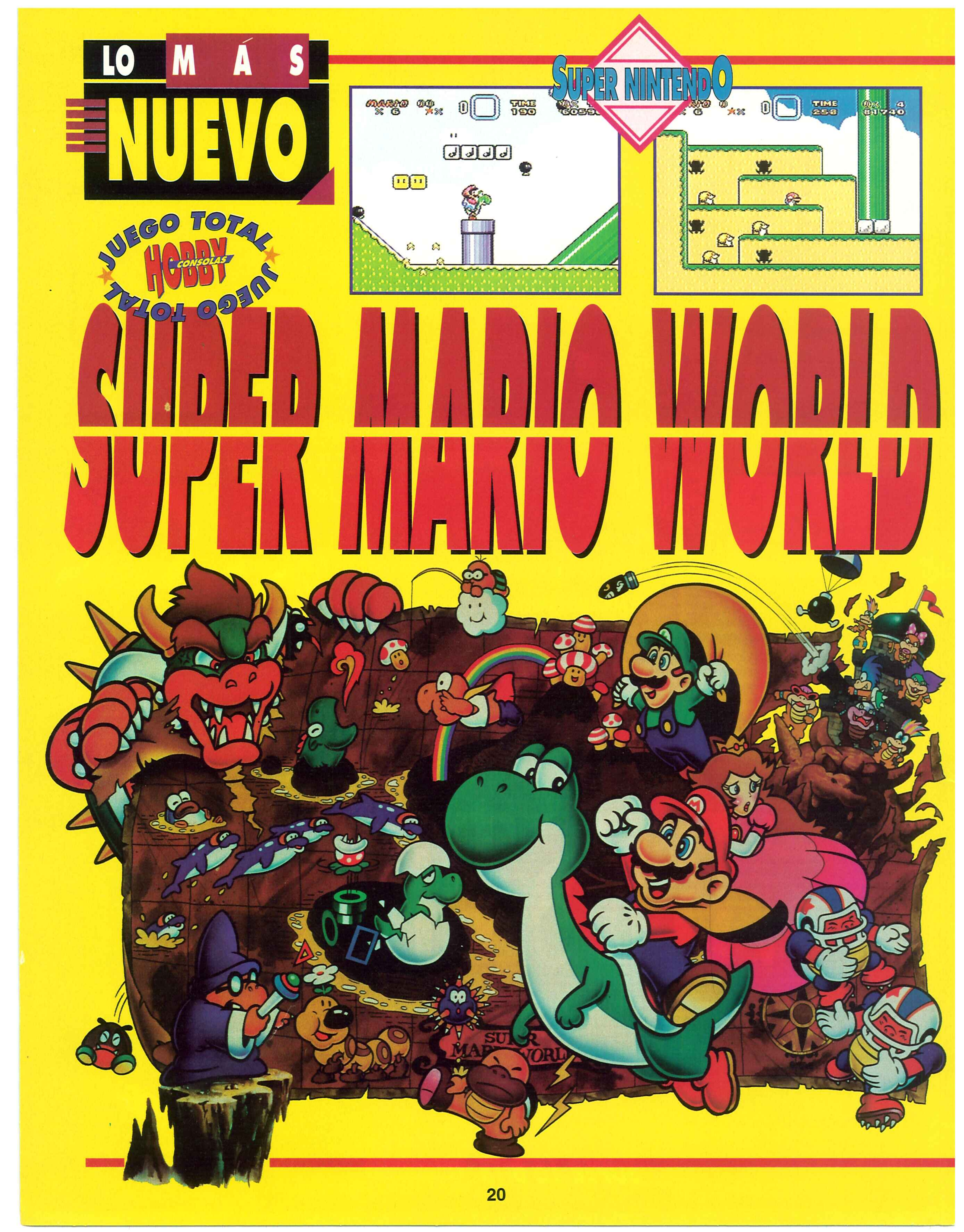
La recepción del TV Tuner es realmente buena, y la visualización de los diferentes canales **es extraordinaria**, alcanzando una calidad muy parecida a la del sonido, si bien este último, a medida que se van gastando las pilas, amenaza con atrofiarse.

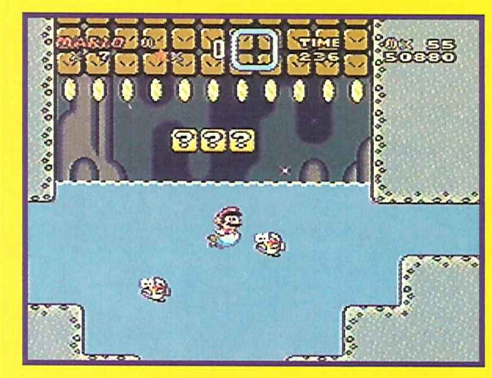
En cualquier caso el tema de la recepción depende bastante de la ubicación de la consola. Por ejemplo, en el caso de ir en coche con la tele puesta sería adecuado disponer de **una antena especial para auto**. Al mismo tiempo habrá que tener en cuenta que, como en el caso de las emisoras de radio, la señal oscilará a medida que vuestro coche vaya abandonando la zona óptima de recepción.

Si os encontráis en un lugar demasiado lejano de la fuente de TV, en un túnel o subterráneo, en una montaña o zona alta, o en el interior de un edificio con el armazón de acero, os adelantamos que la recepción será dificultosa y que lo mejor para estos casos es hacerse con una antena externa que amplie sus posibilidades. Ni que decir tiene que el TV Tuner está perfectamente preparado para ello.

Comentaros por último un pequeño detalle. La parte de abajo de la pantalla está ocupada por una línea horizontal negra de 5 milímetros de ancho aproximadamente. No os preocupéis, ni os han dado un TV Tuner en mal estado ni la consola está rota. Este espacio inútil está provocado por el diseño de la pantalla de la Game Gear, que no tiene la misma proporción para la televisión que para los juegos.

De cualquier forma, lo cierto es que estéis donde estéis, este TV Tuner es lo único que le faltaba a la Game Gear para ser una súper portátil auténticamente de lujo y que ahora va mucho más allá de los videojuegos.

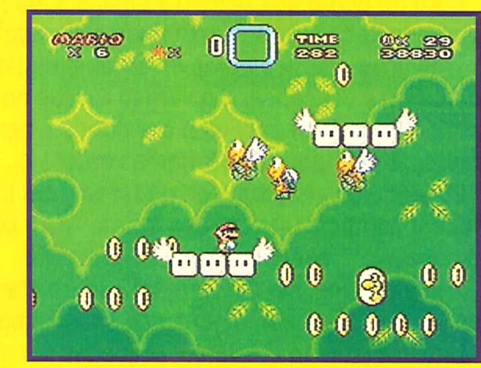

LO MÁS NUEVO
SUPER NINTENDO
JUEGO TOTAL HOBBY CONSOLAS JUEGO TOTAL
SUPER MARIO WORLD







EL MUNDO MÁS DIVERTIDO



Mario, su inseparable amigo Luigi y la bella princesa Toadstool estaban a punto de disfrutar de unas merecidas vacaciones.

Atrás quedaba el recuerdo de su última aventura tras los pasos de Bowser y su numeroso ejército de tortugas malévolas. Ahora tan sólo les precocupaba llegar al lugar que habían elegido para retirarse del mundanal ruido: La Tierra de los Dinosaurios, el más bello paraje de cuantos se pueda imaginar.

Los habitantes de tan afortunado país, hospitalario como ninguno, al enterarse de tan importante visita prepararon una gran ceremonia para celebrar la llegada de nuestros héroes.

Tras una gran noche de diversión, fiestas, fuegos artificiales, juergas y algaravías varias, Mario y compañía se retiraron a descansar a una apacible posada situada a la rivera del río Soda.

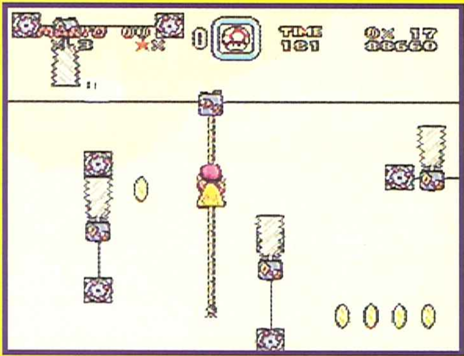
A la mañana siguiente, Mario se levantó con un gran dolor de cabeza. Un extraño presagio le rondaba las pensaderas. Se incorporó rápidamente, frotó sus ojos, se caló su roja gorra y salió de la posada raudo y veloz.

¡Cual fue su sorpresa al comprobar que la calle estaba totalmente desierta!. Nada ni nadie perturbaba la malsana tranquilidad de los alrededores. Pero... ¿dónde se habían metido todos los habitantes del reino?, ¿cómo es que habían desaparecido tan de repente?.

De pronto, la voz de Luigi sonó desde la ventana de la posada, "La princesa ha desaparecido, la princesa ha desaparecido...". Ambos subieron rápidamente a la habitación de la princesa y comprobaron el vacío que reinaba en ella.

"Me temo que Bowser ha vuelto, amigo Luigi", susurró Mario.

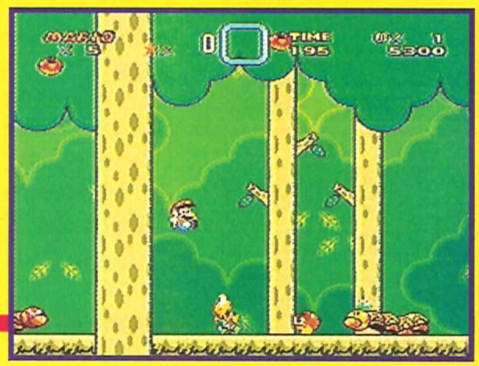
"¡No!, otra vez no. Pero si acabamos de empezar nuestras vacaciones.", exclamó Luigi consternado. ➤



Super Nintendo se estrena con este auténtico súper juegazo. Desde luego, no podía haberlo hecho de una forma más espectacular.

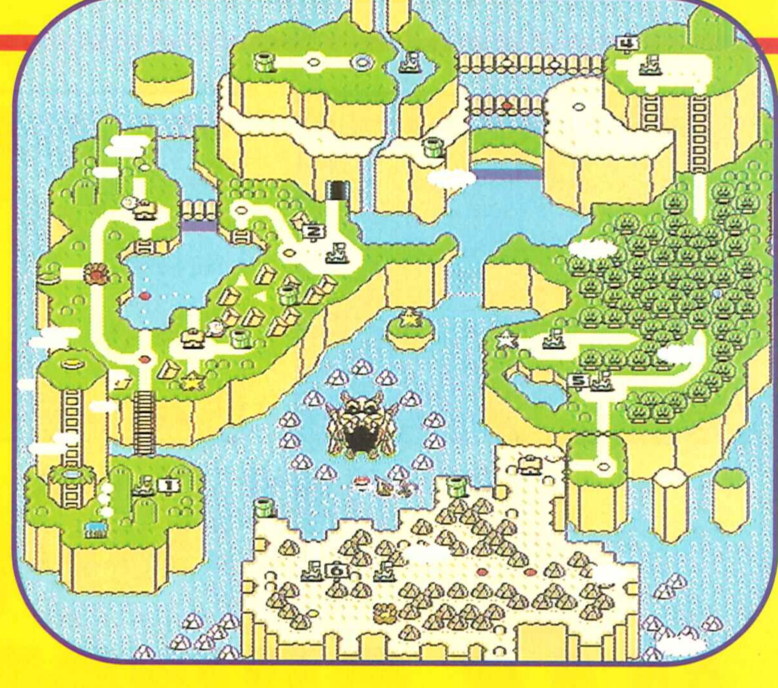






LO MÁS NUEVO





Así es la vida, amigos. Esta pareja ha nacido para ser héroes eternos y no les queda más remedio que salvar a la princesa Toadstool cuantas veces sea necesario. ¡Faltaría más!.

Pero no perdamos tiempo y sigamos los pasos de estos dos personajilos, que ya se han puesto en camino.

Tras unas cuantas horas de ardua búsqueda, Mario y Luigi se sentaron a descansar. La verdad es que no tenían ningún tipo de pista y no sabían muy bien por dónde... pero ¿qué es ese extraño bulto...? ¡un huevo con lunares verdes! y... ¡se está moviendo!.

El cascarón se rompió en pedazos y del interior surgió repentinamente una curiosa figura. "¡Oh, pero, si es un pequeño dinosaurio!", exclamó Mario sorprendido.

"Hola amigos, me llamo Yoshi", fueron las primeras palabras que salieron del humeante morro de aquel simpático y verde animalito.

Una vez pasado el susto y acabadas las presentaciones de rigor, los tres volvieron a sentarse y comenzaron una larguísima charla que duró hasta bien entrada la noche.

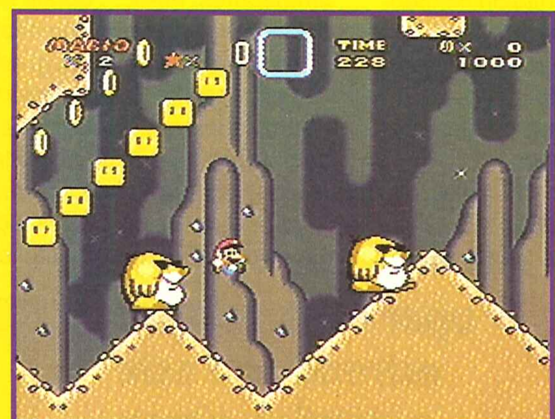
En esta agradable pero tensa reunión, se habló de Bowser, -el mayor enemigo de Mario-, de la invasión de la Tierra de los Dinosaurios por los secuaces del tirano tortuguero, de la huída repentina de todos los habitantes, del secuestro de los hermanos de Yoshi y de su posterior encierro en huevos-prisión.

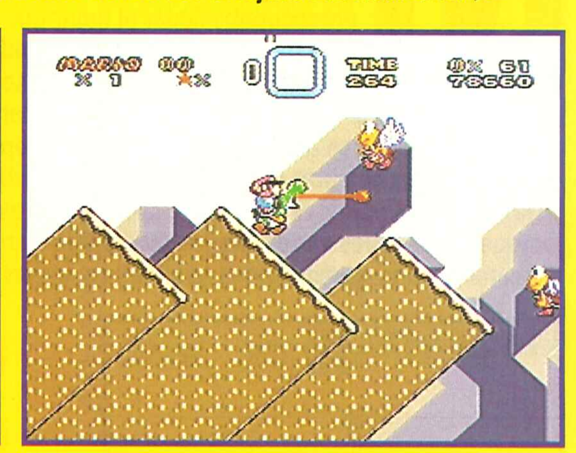
Pero ésto no era lo peor. Lo más alarmante de todo era que el temible Bowser no estaba solo, pues se había traído consigo a sus siete hijos y les había instalado en siete grandes fortalezas prefabricadas. Además, y como guinda final, Bowser se hallaba oculto en el otro confín de la Tierra de los Dinosaurios, en la zona que él mismo, modestia aparte, hacía llamar el Valle de Bowser.

Y esta va a a ser precisamente la misión de Mario y Luigi, atravesar las siete gigantescas zonas, eliminar a todos los enemigos y llegar hasta los dominios del mismísimo Bowser.

Yoshi, tras enterarse de toda la historia, se ofreció voluntario para ser la montura particular de los dos arrojados aventureros.



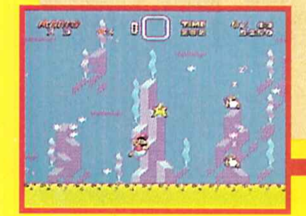


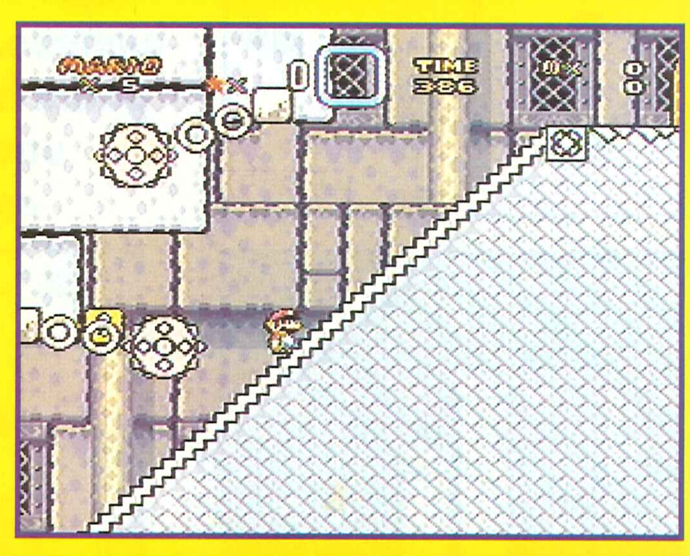


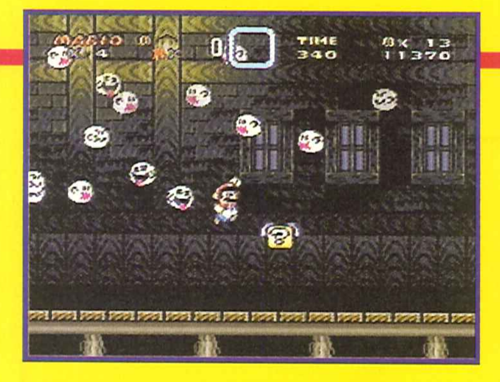


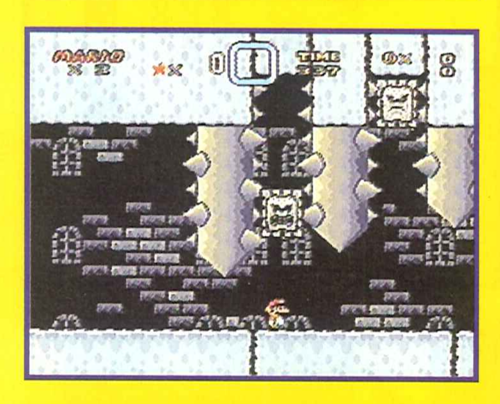
El Mundo Estrella

A lo largo y ancho de la tierra de los dinosaurios, se encuentran cinco entradas que llevan al Mundo Estrella, el cual está especialmente dedicado a los auténticos buscadores de misterios y aventuras. ¿Eres tú uno de ellos?.
Si consigues entrar en estas pantallas podrás transportarte por las estrellas y recorrer los mapas acortando el largo camino que supone el mapeado normal.
Además, si completas los cinco niveles de la estrella, unes los caminos que forman el estrellado mundo y resuelves el quinto nivel, tendrás acceso a otros ocho mundos secretos. Pero éstos están reservados sólo para los más hábiles...



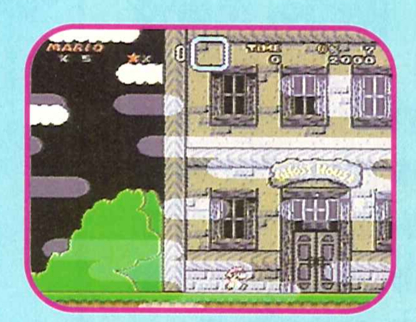
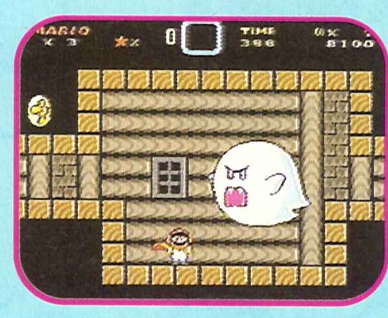




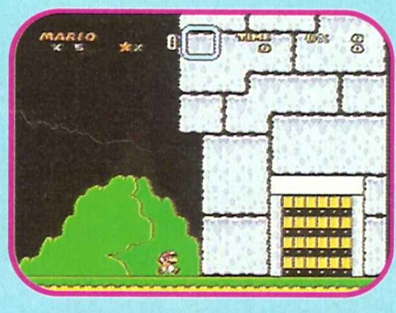
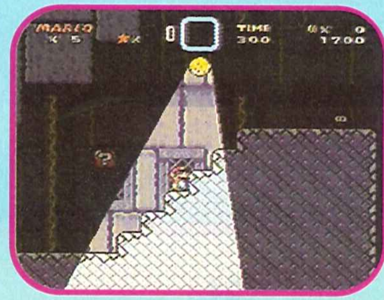


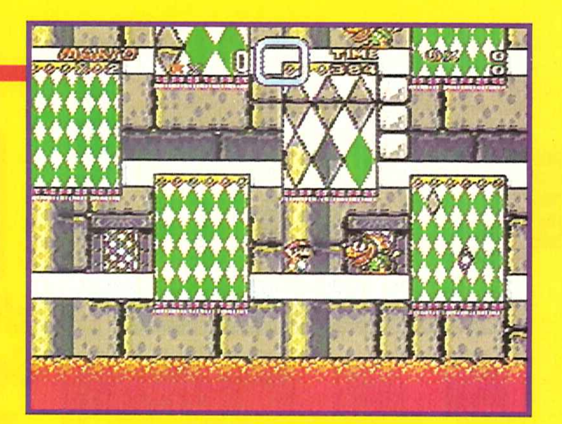


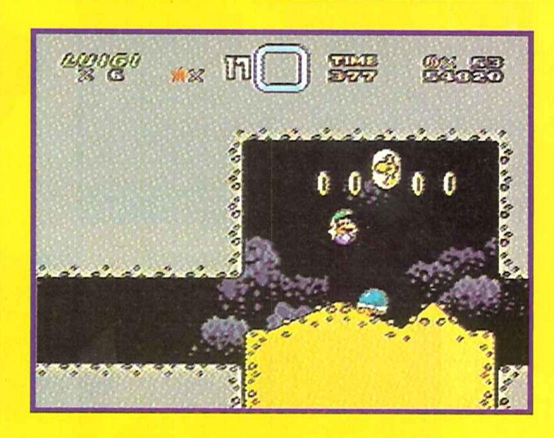
Casas encantadas y castillos

Durante todo el juego exsten varios niveles que pondrán a prueba las habilidades más profundas de los Game Masters (expertos jugones). ***Las casas encantadas****, lúgubres, oscuras y plagadas de fantasmillas, nos plantearán situaciones límite y nos obligarán a pensar más de lo debido para salir de ellas. ¿Será esta puerta?, ¿tendré que subir por ahí arriba?*
Los castillos de los hijos de Bowser *son auténticos bastiones cuasi inexpugnables que pondrán en tela de juicio las habilidades de Mario: apisonadoras, rejillas rotatorias, columnas con pinchos, paredes y suelos móviles o tortugas esqueleto serán algunos obstáculos que encontraremos antes de enfrentarnos a Iggy, Morton, Lemmy, Ludwig, Roy, Wendy y Larry. Si conseguimos derrotarlos, salvaremos a uno de los siete hermanos de Yoshi.*
Además, al salir se puede grabar el juego y podremos ***comenzar en esta posición*** *la próxima vez que insertemos el cartucho. ¡Super útil!.*

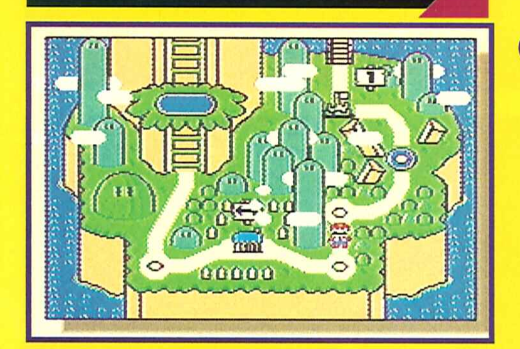


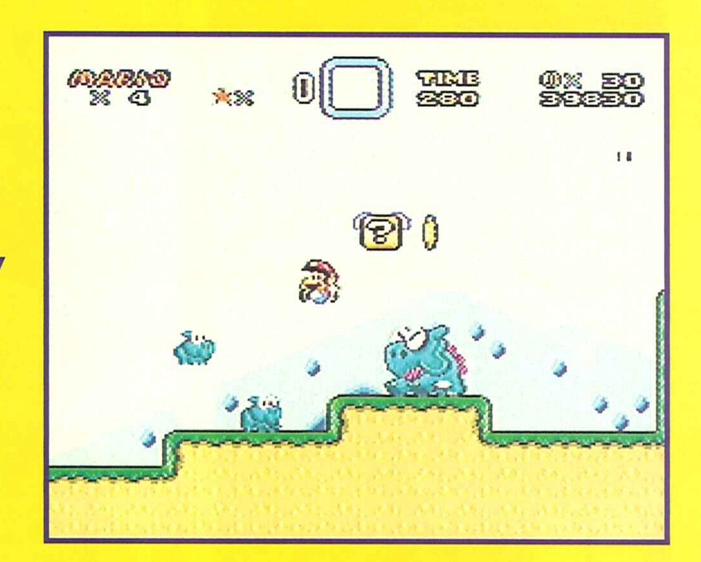


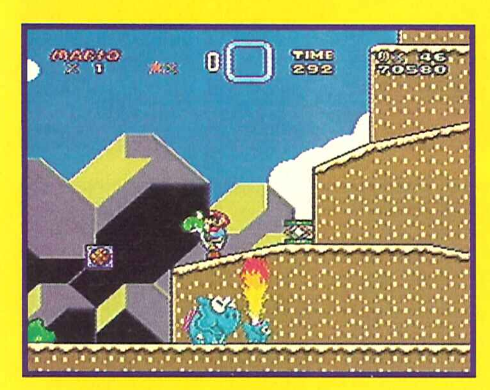
La diversión no tiene fin en el mundo de Mario. Cada pantalla, cada rincón, oculta múltiples sorpresas

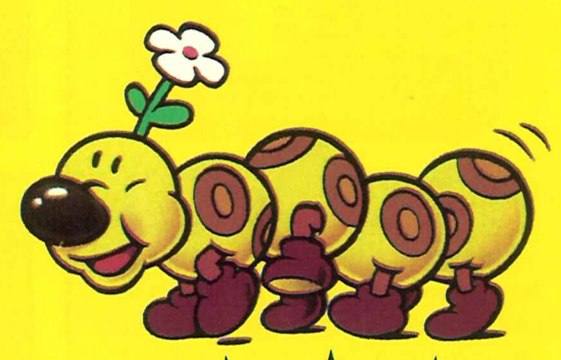


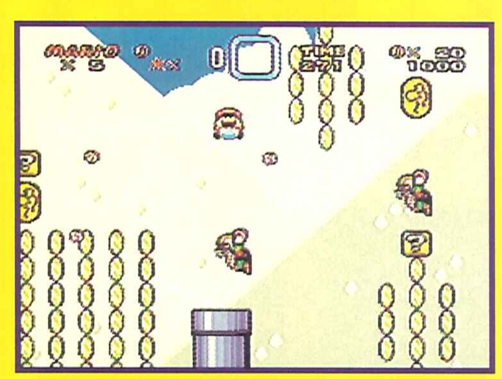
En este nuevo juego, Mario sigue fiel al divertido esquema de las plataformas, pero lo eleva a la máxima expresión en cuanto a imaginación y originalidad.





















Yoshi Super Star

Mario y Luigi no están solos, amigos. Yoshi está dispuesto a seguirles allá donde vayan. ¿Que quién es Yoshi?, ¿pero todavía hay alguien que no lo sepa?. Pues es, nada más y nada menos, que el dinosaurio verde más popular del mundo, y para conseguir su compañía tan solo tendréis que golpear algunos cuadritos marcados con una interrogación. De su interior aparecerá un huevo que, al romperse, revelará la presencia del gran Yoshi. Súbete a su lomo y prepárate para surcar los niveles acompañado por tan simpático, leal y, a veces, escurridizo dinosaurio.

Una de las habilidades de Yoshi es comerse a la mayoría de los enemigos que se cruzen ante su boca. Pulsa el botón Y y su larga lengua atrapará al enemigo más cercano y lo engullirá gustoso. Si el enemigo es una tortuga o un caparazón, pulsa de nuevo el botón Y y Yoshi dejará escapar una gran llamarada que fulminará lo que encuentre a su paso.

Si el enemigo te golpea, no perderás ninguna vida, pero Yoshi saldrá galopando como un alma en pena. ¡Date prisa y monta de nuevo sobre él!.

En niveles más avanzados encontrarás a los hermanos de Yoshi. Se diferencian de éste por su pequeño tamaño y diferente color. Tendrás que cogerlos en brazos, alimentarlos con unos cuantos enemigos, y...¡sorpresa!, crecerán tanto como el propio Yoshi. Ya hemos dicho que Yoshi es verde, pero sus hermanos pueden ser de color rojo, azul o amarillo. Cada dinosaurio tiene diferentes y útiles características que tendrás que descubrir tú mismo.

Cuida bien de Yoshi, ¡es fundamental para el desarrollo de la aventura!.







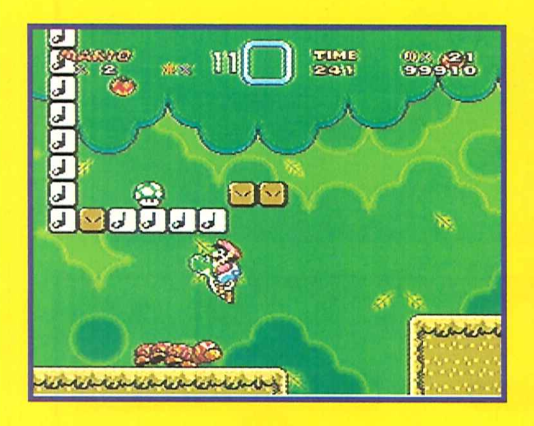


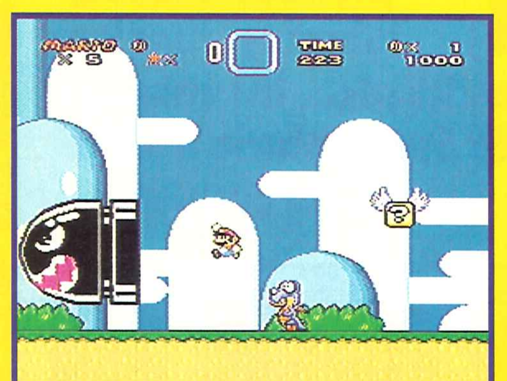


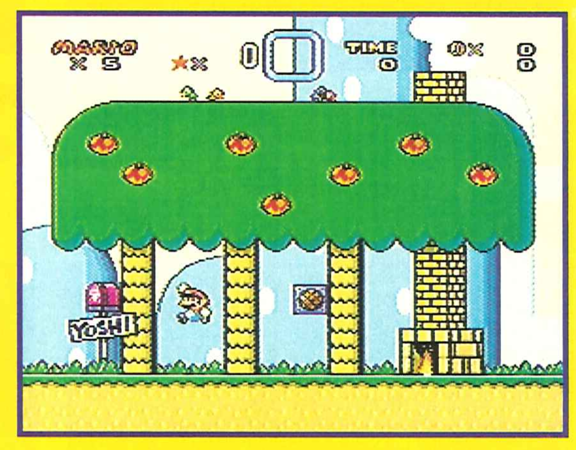
Todo esta listo, pues, para que comience esta inigualable aventura. Nuestros amigos no pueden perder más tiempo. Bowser espera impaciente en su castillo, acompañado de Toadstool, y aún queda mucho camino por recorrer.
Mario, Luigi, no le hagáis esperar más... ¡A por él!.

El mundo de Super Mario

Una vez puestos en ambiente y conociendo ya en qué va a consistir exactamente la misión de nuestros amigos, pasemos a descubrir los entresijos de este auténtico juegazo.
En primer lugar tenemos que decir que el descomunal mapa del Super Mario World está pensado para ir avanzando fase a fase, en un orden ya fijado. Hasta que no completemos un nivel, no se nos permitirá pasar al siguiente.
Sin embargo, el juego ofrece la curiosa posibilidad de permitirnos volver a una fase anterior que ya hayamos completado. ¿Y para qué?, os estaréis preguntando. Pues muy sencillo, para proveernos de valiosas ayudas, como capas, Yoshi, Fiery Mario, etc... y afrontar con más tranquilidad los niveles posteriores.
Seguid leyendo y comprenderéis porqué.
Entramos en un nivel fácil, ya completado, y conseguimos poderes. Ahora, pulsamos Start para hacer pausa y luego Select para volver de nuevo al mapa.
Entramos en ese mundo que es tan difícil y lo afrontamos con las ventajas conseguidas. Mejor, ¿no?.
Recordad este gran truco, que vale millones.
El agreste, inexplorado y gigantesco mapa que va a servir de escenario para la más grande de las aventuras, consta de 96 enormes niveles llenos de enemigos de todo tipo y tamaño, miles de plataformas y útiles objetos.
Todo está pensado para que Mario emplee hasta la última gota de sus habilidades. Ya no basta con saltar, también hay que agacharse, volar, trepar, subirse en nubes e incluso comer un ➤



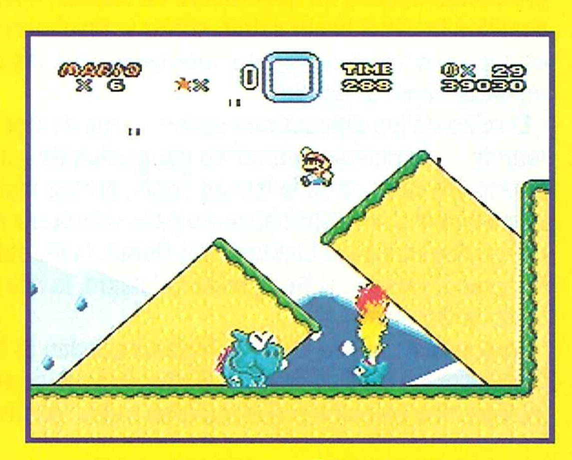


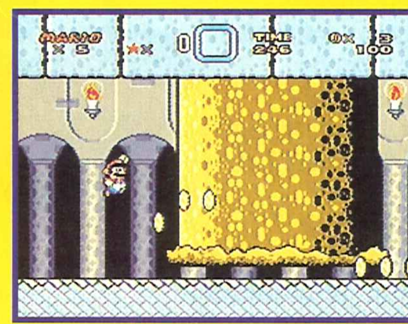




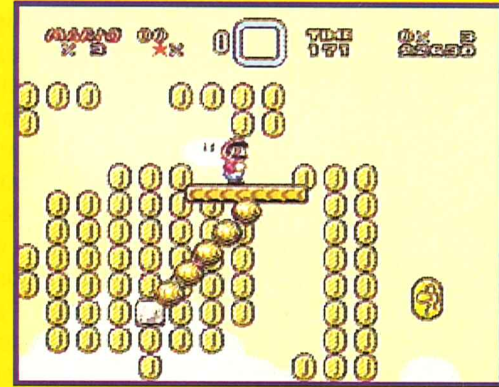
Super Mario World es un juego directo, que te engancha desde la primera pantalla. Una vez que entras en este mundo... ¡es imposible escapar de él!.

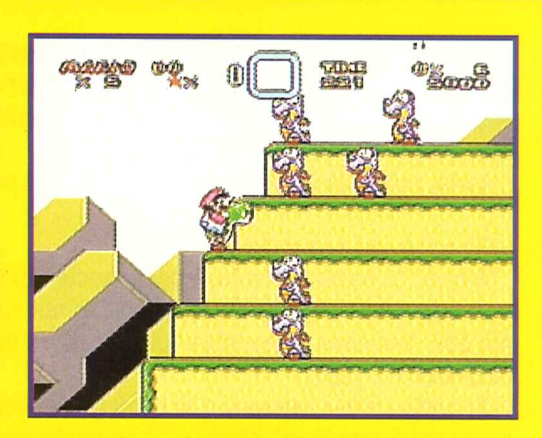


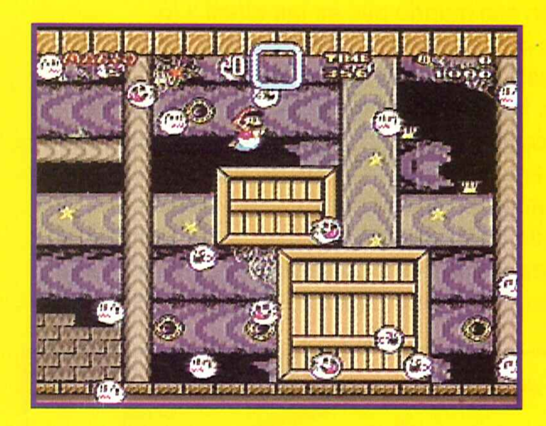




LO MÁS NUEVO



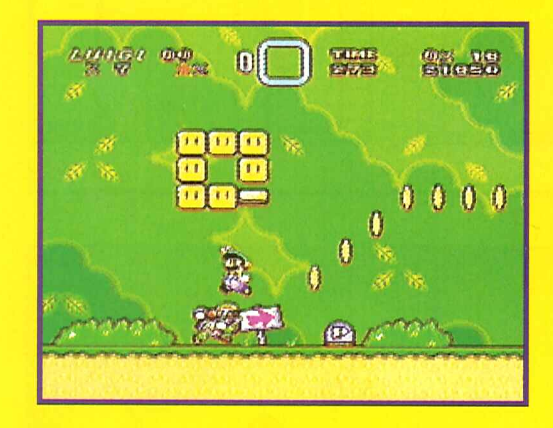


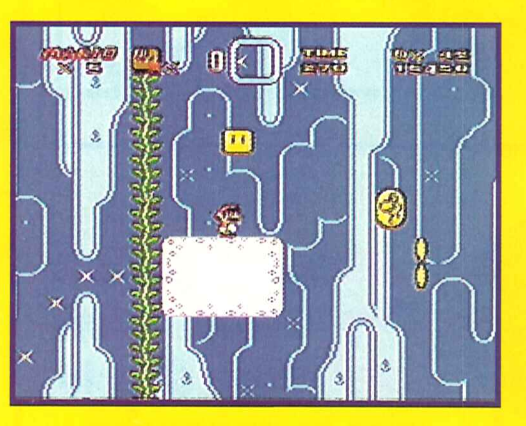


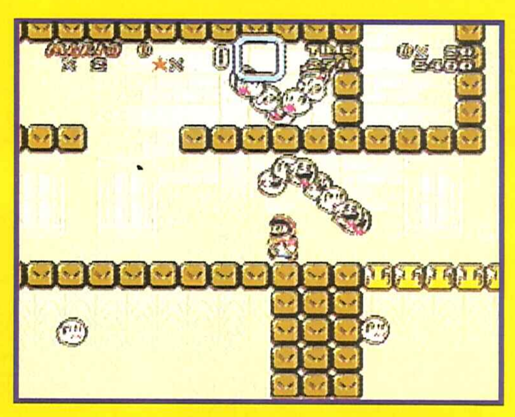
HOBBYTRUCO: *Los niveles que están marcados con un circulo rojo en el mapa, tienen dos posibles salidas, una normal y otra oculta que te conducirá a otos niveles y a otras pantallas secretas.*

Pantallas secretas, fases de bonus, mundos ocultos, tuberías, túneles, pasadizos... los caminos de Super Mario World son inescrutables.









➤ globo de helio para flotar por los aires. Como véis, un cúmulo de tareas insospechadas y peligrosas, pero totalmente necesarias.

Como en anteriores aventuras del héroe de Nintendo, este mundo está llenito de tuberías secretas, y salas de bonus donde conseguir valiosas vidas extra y gloriosas puntuaciones.

Pero los lugares más siniestros y peligrosos son, sin duda, las casas encantadas y los castillos de Bowser. Las primeras van a producirte más de un quebradero de cabeza, mientras que los castillos te van a hacer saltar, correr y agacharte como en ningún otro lugar del mapeado. Son auténticas pruebas de fuego para nuestro diminuto amigo.

El reino de los dinosaurios está compuesto por siete grandes mundos que marcan el entorno geográfico de este gran continente. El primero de ellos es la Isla de Yoshi, el más facilito y donde empezará el duro entrenamiento para sobrevivir más adelante. Luego llegarás a las Llanuras del Donut, la Montaña de Vainilla, los Puentes Gemelos, el Bosque de la Ilusión, la Isla de Chocolate y el Valle de Bowser.

Pero aquí no acaba la cosa. Todavía quedan El Mundo de la Estrella, los Tres Palacios del Switch (donde se activan las plataformas de colores que inundan todos los niveles), las tuberías ➤



Objetos útiles y habilidades varias

Todos conocemos las habilidades de Mario a la hora de crecer, saltar, disparar y otras cositas más. Pero es en este Super Mario World donde podremos encontrar las facultades más insospechadas de nuestro insigne protagonista. Casi todas estas ayudas las podréis conseguir golpeando con la cabeza los cuadraditos marcados con una interrogación, bastante abundantes, por cierto, en todo el juego.



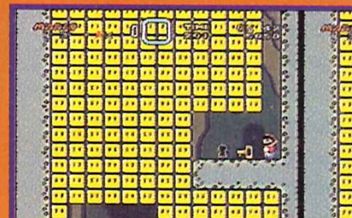
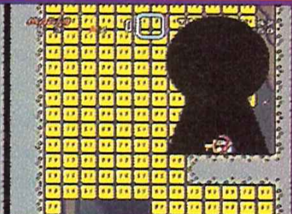

▲ ***Monedas:*** *si recogemos un centenar de ellas, recibiremos una vida más. Si recogemos cinco monedas grandes (con la efigie de Yoshi acuñada en ellas) en el mismo nivel recibiremos otra vida.*

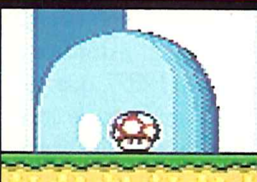



Además, ¡ojo al dato, señores!, Mario puede incluso coger objetos, como caparazones de tortuga, muelles para saltar , llaves para abrir cerraduras secretas, y algunos enemigos como bombas o tomates ácidos. Una habilidad que será imprescindible para llevar a buen término las andanzas del héroe de Nintendo. Pero Mario es mucho más hábil...

◄ ***Muelles:*** *¿Tuberías altas?, ¿muros infranqueables?. No problema. Con este súper muelle no habrá altura que se te resista.*

▼ ***Llaves:*** *serán objetos fundamentales para finalizar el juego.*




eta verde: *te propor- a una necesaria y suculenta vida extra. Sin duda, uno de los elementos más codiciados de todo el juego.*

▲ ***Seta roja:*** *al atrapar esta sabrosa seta, nuestro Mario se convierte en Super Mario doblando su tamaño y la posibilidad de permanecer con vida.*



◄ ***Estrella:*** *Proporciona inmunidad. Unos pocos segundos en los que Mario será completamente indestrcutible.*








◄ ***Florecilla:*** *Mario se conviete en Fiery Mario. El color de sus ropas cambiará a rojo y blanco y podrá lanzar bolitas de fuego que eliminarán a muchos enemigos.*

▲ ***Globo:*** *Al atrapar un globete de estos, Mario se inflará y podrá viajar por los aires, pero durante poco tiempo. Después... ¡plof!.*




◄ ***Nube:*** *este útil transporte será tuyo si logras detruir al dios Lakitu que cabalga sobre esta nube y te lanza objetos. Súbete a este gaseoso medio de transporte y vuela con ella durante unos felices momentos.*

▼ ***Pluma:*** *El objeto más divertido, esperado y útil del juego. Proporciona al héroe de Nintendo una genuina capa voladora que le permitirá dar cortos y largos vuelos, golpear enemigos al girar, y caer más despacio de las grandes alturas.*
Practica con la capa y te convertirás en un as del aire.





◄ ***Varios:*** *Cuando nos convirtamos en Super Mario, Fiery o Mario volador, podremos sufrir un ataque enemigo sin perder una vida; eso sí, volveremos a ser simplemente Mario. (que no es lo mismo que simplemente María. HOBBYCHORRADA)*
Otro detalle: la seta roja, la florecilla y la pluma, se pueden coger por segunda vez y ser almacenados. Pulsa Select y úsalos cuando quieras.

La leyenda de Mario

Con la Super Nintendo llega hasta nosotros la cuarta y más grande aventura del popularísimo y querido Mario. Por fin vamos a poder disfrutar en España y en toda Europa del que es posiblemente el mejor juego de todos los tiempos, el juego de juegos, el juego que ha hecho vender a Nintendo millones de consolas.

Pero para llegar hasta aquí, Mario ha tenido que recorrer un largo camino. Retrocedamos en el tiempo en busca del nacimiento de la súper estrella.

*El origen de este personaje se remonta a 1980, donde **Shigeru Miyamoto**, diseñador de juegos para Nintendo, crea la figura de Mario.*

Según cuenta la historia, este genial japonés se basó en una persona real para crear a Mario: un fontanero neoyorquino con descendencia italiana, bajito, gordo y con bigote.

Este peculiar personaje, dicen, era concretamente el propietario de la casa donde habitaba Miyamoto durante una de sus estancias en la ciudad de la costa este de Estados Unidos.

Pero quizás todo esto no sea más que pura leyenda. La realidad es que, años más tarde, el diseñador estrella fue preguntado al respecto y ni afirmó ni negó la posible inspiración de Mario de un personaje real. ¿Existirá Mario en realidad?, ¿o tan sólo en la fecunda mente de Miyamoto?. Un secreto que nunca se desvelará.

*Pero sigamos con las andanzas del personajillo de marras. El primer videojuego que obtuvo el protagonismo de Mario fue el archiconocido **Donkey Kong**, juego que fue realizado para la máquina arcade y que posteriormente hizo aparición en la NES y en innumerables versiones para ordenadores y otras consolas. Este juego empezó a labrar la meteórica carrera del fontanero mejor pagado de todos los tiempos, quien al poco tiempo protagonizó **Donkey Kong Junior**, en el cual, el mono retomaba el papel de héroe y convertía a Mario -por una vez-, en el malo de la película. Luego seguirían la tercera y cuarta parte, que apareció en el 84 sin llegar a alcanzar el éxito de sus predecesoras. Sin embargo el fenómeno no había hecho más que empezar. Mario no se iba a rendir.*



*Así fue como llegó el **Mario Bros**, juego que por primera vez contaba con la aparición estelar de Luigi, desde entonces amigo inseparable de Mario.*

*Pero este título no fue más que la antesala de lo que sería el juego más vendido de todos los tiempos, el que llevaría a nuestro orondo amigo a lo más alto del mundillo de los videojuegos: estamos hablando de **Super Mario Bros**, título que fue editado en 1985.*

Multitud de niveles, pantallas secretas, bonitas melodías y una jugabilidad realmente increíbles, consiguieron que las ventas de este título superaran en poco tiempo la cifra de 20 millones de copias. Dos años más tarde, con el lanzamiento de la consola en los E.E.U.U., esta cifra se disparó por completo, ya que los yankees compraron nada más y nada menos que 23 millones más. La leyenda estaba escrita. Y con letras de oro.

*El estrellato siguió con **Super Mario 2** (1987), que en Estados Unidos superó los 5 millones de copias, y con **Super Mario 3**, un juego que explotaba al 110 por cien las características de la NES 8 bits, ya que incorporaba custom chips para mejorar el sonido, gráficos y scroll del juego. Más de 80 mundos y la jugabilidad de siempre supusieron otro éxito que superó los 9 millones en USA. De hecho, en este país el cartucho todavía se mantiene en cabeza de la lista de los más vendidos... ¡durante más de 30 meses seguidos!.*

Por supuesto, la Game Boy también tiene su Mario, el cual ha vendido más de 7 millones de cartuchos en todo el mundo. Bueno, acabamos ya con lo de los millones: los juegos de Mario han vendido tan sólo en USA, más de 40 millones de unidades. ¿O.K.?

Además de estos videojuegos, hay que añadir al currículum de nuestro fontanero de oro otros como Dr Mario, Golf, Game Boy Tennis, Punch Out, Alleyway, Tetris, Pinball...

Por todo ello, era lógico que la llegada de Mario a la Super Nintendo fuera tan espectacular.

Mario ya tiene una nueva aventura, -la mejor-, a la medida de una consola que parece haber sido diseñada expresamente para él.

Marcos García

➤ secretas y el nivel especial al que sólo accederán los más expertos...

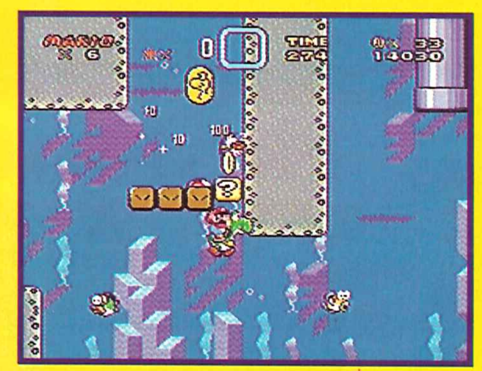
Como podéis ver, el mayor y más bonito escenario jamás creado para un video juego. Pero, por si fuera poco, todos estos escenarios están habitados por la fauna y flora más variada y peligrosa que puedas imaginar:las tortugas Koopa, -enemigos ancestrales y clásicos de todas las aventuras de Mario-, las plantas carnívoras, -que saldrán disparadas hacia arriba cuando pases cerca de las tuberías donde habitan-, peces dormilones -verás cuando despierten-, peces pincho, fantasmillas, fantasmones, almas en pena, tomates ácidos, Rhinos... esperad un momento que cojamos aire..., bombas caprichosas, gusanos altivos, cactus desmontables, magos chiflados e incluso deportistas ebrios.

Como podéis observar, una de las listas de enemigos más nutridas de todos los tiempos, y ¡ojo!, que no hemos dicho ni la mitad... La única nota alegre del juego la ponen los simpáticos delfines, quienes transportarán a Mario a través de las aguas de algunos niveles. Todo un espectáculo.

Bueno, pues creemos que ya os hemos contado bastante en esta primera toma de contacto con el fantástico Super Mario World.

Simplemente, a la vista de esta joya de los videojuegos, nos gustaría finalizar invitando a todos los consoleros del mundo a lanzar unas merecidas ovaciones en honor del creador del mito, Shigeru Miyamoto, (aplausos), de Nintendo y su súper máquina, (más aplausos), y de Mario y esta su cuarta y más fascinante de sus aventuras (más aplausos todavía).

¡Enhorabuena, Mario!, una vez más has vuelto a demostrarnos que sólo tú eres capaz de protagonizar juegos como éste, tan maravillosamente divertidos.









El mejor juego de todos los tiempos

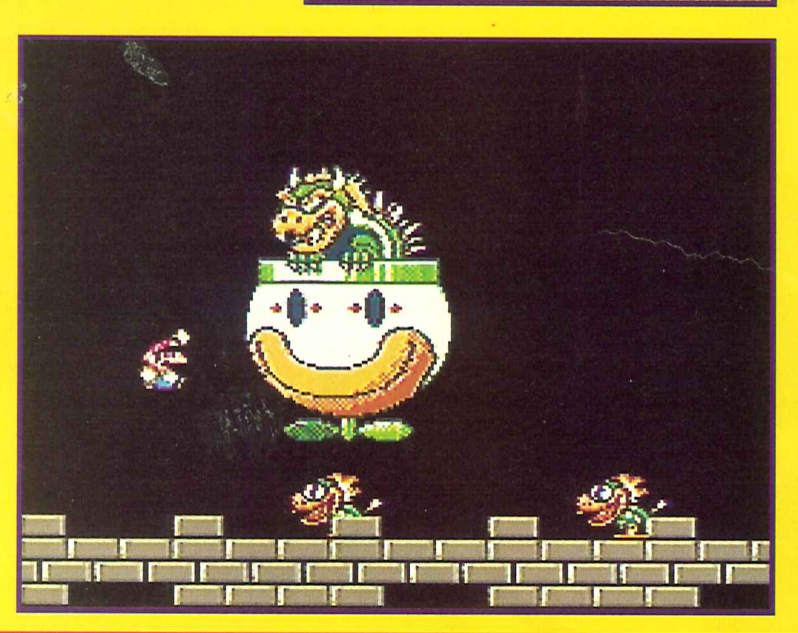
Mario ha vuelto en la más grande y mejor aventura de todas cuantas haya protagonizado. Prepárate para surcar en su compañía un mapeado de gigantescas dimensiones, con más de noventa mundos a tu completa disposición, unos gráficos realmente entrañables y preciosistas, melodías de ensueño, posibilidad de grabar partidas y toda la magia y encanto de esa mitología llamada Mario, rey de las plataformas y mascota por excelencia de ese gran imperio llamado Nintendo.

Porque tenemos ante nosotros el mejor y más divertido juego de la historia, y no estoy exagerando ni lo más mínimo. Todo en este arcade está pensado para crear un increíble mundo formado por una sinfonía de colores, docenas de niveles secretos, enemigos super simpáticos, diversión casi infinita y la más alta jugabilidad y adicción que podáis llegar a imaginar jamás.

Gracias Mario por permitirnos jugar contigo y con esta maravilla llamada Super Mario World!.

¡Bienvenida Super Nintendo, tu andadura en el campo del video juego no podía haber comenzado mejor!.

The Elf



LAS PUNTUACIONES



Plataformas

NINTENDO

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: ¿Dificultad? ¡Esto es una delicia!.

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: 96



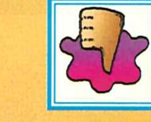
92



Todo, pero la posibilidad de salvar partidas, es total.



95



¿ ... ?



98

97

Nintendo®

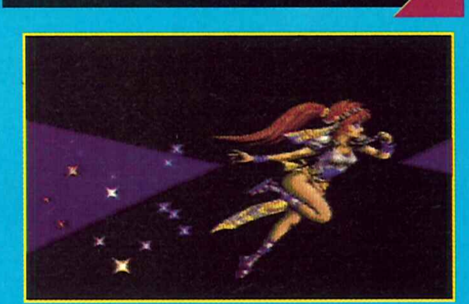
ENTERTAINMENT SYSTEM™

LOS VIDEOJUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO.

¿PUEDES RESIS
TANTAS NOVED

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
VERSION ESPAÑOLA
SPANISH VERSION

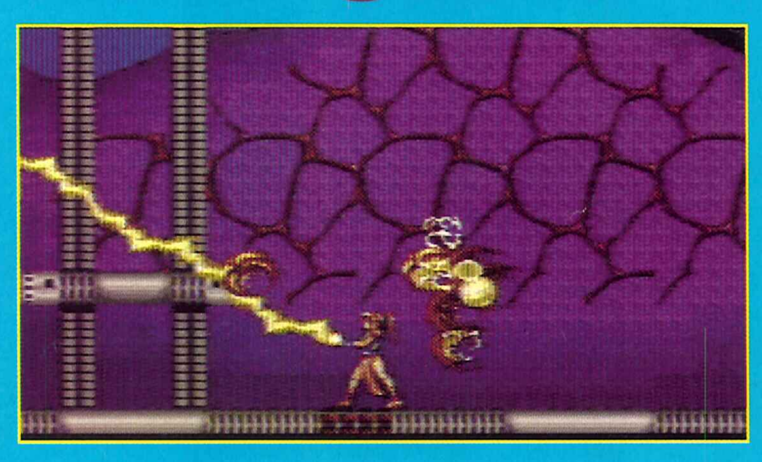
MEGADRIVE





La Bella y El Dragón

ALISIA DRAGOON



Fue un oscuro día cuando Alisia decidió levantarse con el pie izquierdo. A pesar de su melancolía, el impulso cotidiano le invitó a salir de la cabaña.

Fuera las cosas parecían normales: restos de la lucha contra algún dragón, algunos bocados sueltos de su víctima, gritos de histeria por la victoria contra las fuerzas del mal... eran la señal inequívoca de que aún tendrían que pasar muchos siglos antes de que esa aldea pudiera convertirse en un pueblo civilizado.

Alisia, ensoñada, no podía apartar esas ideas de su cabeza. Les daba vueltas y más vueltas, y por más que trataba de pensar en otra cosa, no conseguía quitarse de la mente la imagen de su padre herido fatalmente a manos del dragón ..., del dragón ... ➤

Un arma muy especial

El arma de Alisia es increible. De ella surgen múltiples rayos que van directamente al objetivo u objetivos que se encuentren en la pantalla, sin necesidad de apuntar. El único problema es que no se puede usar continuamente y hay que esperar unos segundos para que se recargue. Aún así, resulta súper eficaz y con él, de una vez por todas, ¡el fallar se va a acabar!



Los decorados de fondo de Alisia Dragoon son uno de sus mayores atractivos, pues nos transportan a unos escenarios que nos hacen vivir con más intendidad la magia de este mundo.





Nuestra heroina no afronta sola este peligroso camino. Afortunadamente cuenta con la compañía de algunas criaturas que, con sus armas, también le ayudarán a combatir a sus enemigos.



Alisia Dragoon es un arcade ambientado en un mundo en el que la magia y los poderes sobrenaturales son los principales protagonistas. Como artistas invitados, miles de extrañas criaturas que te atacarán sin cesar











Animales de compañía

Todo está previsto. En su andadura por los mundos del mal, Alisia podrá disfrutar de la compañía de cuatro animalitos, que, sin duda, le van a servir de gran ayuda.

El Dragón Frye, la Bola de Fuego, el Cuervo de Rayo y el Lagarto Bumerang son los encargados de revolotear alrededor de la joven, lanzando al mismo tiempo todo tipo de fuegos y extraños disparos.

El control de estos acompañantes es automático y lo único que depende de nosotros es elegir el animal que queremos que nos acompañe en cada momento. Su energía también se agota.

Recomendabilísimo

El mundo consolero pone en su sitio a las mujeres bienhechoras, gracias a este juego tremendamente audaz.

Unos atractivos diseños que alegran la vista en una carrera ciertamente difícil, -pero de enormes posibilidades jugátiles-, contribuyen a que este mundo mágico y fantasmal se convierta en el escario de vuestras próximas diversiones y entretenimientos varios.

Por si os sabe a poco, echadle un arma arrolladora, cantidad de escenarios, enemigos a mansalva y bichos de compañía.

Alisia Dragoon se convierte así en algo mítico, jugable, bonito y, repito por antepenúltima vez, muy, muy divertido.

J.L."Skywalker"







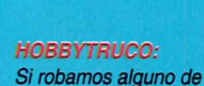






Como en todo arcade que se precie, los enemigos de cada final de fase nos pondrán las cosas difíciles.
La ayuda que en estas ocasiones nos ofrecerán nuestros animales de compañía será tan necesaria como efectiva.





HOBBYTRUCO:
Si robamos alguno de los elevadores y nos montamos después sobre ellos, podremos acceder a partes del mapa en un principio inaccesibles .



Las estancias escondidas

Para que no le falte de nada al jueguecito, sus astutos programadores han decidido incluir también bastantes estancias ocultas a lo largo y ancho del recorrido. Allí conseguiremos objetos que serán de suma importancia, -aunque no vitales-, y que van desde el aumento de nuestra potencia de disparo hasta algún que otro manjar con el que aumentar nuestra capacidad de distracción, sin olvidar, por supuesto, las interesantísimas continuaciones. Buscad, buscad... a ver si las encontráis.



Aquí tenéis, en la instantánea de la izquierda, un enemigo fin de nivel con cara de muy pocos amigos, por no decir ninguno.
Para destruirlo deberéis darle en la boca sin cesar.



HOBBYCHORRADA:
¿Qué habrán pensado esos pseudo-intelectuales que acusan sistematicamente a los vodejuegos de ser sexistas, al ver que la protagonista de Alisia Dragoon es una tía, con coleta y todo?



HOBBYTRUCO:
Aunque no es necesario ir a la velocidad de la tortuga Tomasa, si es recomendable ir pausadamente por todas y cada una de las fases.
La razón es muy sencilla: de esta manera dáis tiempo a recargar el rayo de Alisia, con lo que podréis enfrentaros a los enemigos con la total confianza de salir victoriosos.

... Pero, ¿cómo demonios se llamaba aquél dragón? ¿Croketo, Ropropuff, Baldour...? ¡¡eso es, Baldour!! .

Alisia recordó con nitidez. Su padre fue un hechicero que había fracasado en su intento por detener el camino de destrucción que el dichoso Baldourd estaba sembrando por aquellas tierras. Un día se arrodilló ante la bestia, invocó un conjuro de tembleque retráctil y él mismo, por error, se aplicó unas cuantas dósis de calmante mágico vitaminado que, en principio, iban destinadas a la bestia corrupia. Alisia, espectadora de excepción de tan grotesco espectáculo, se quedó anonadada y en ese preciso instante se juró a sí misma no volver a ver las Tortugas Ninja nunca más.

Este es, con ligeros retoques, el argumento que rige los destinos de la inusual dama protagonista de este nuevo y original juego para Mega Drive, Alsia Dragoon, un cartucho cuyo único objetivo en la vida es divertir, y lo consigue sobradamente.

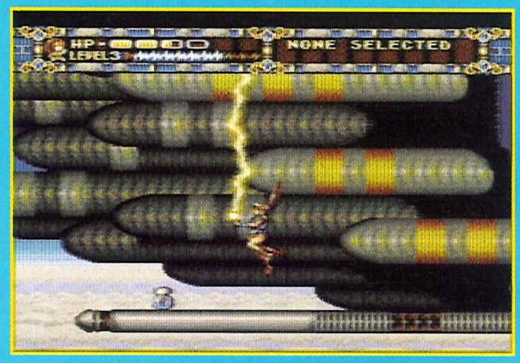
En una línea muy parecida (sólo parecida) a la saga Golden Axe, nuestra misión se reduce a destruir todo aquello que se mueva, para conseguir así pasar de nivel y poder enfrentarnos a los temibles, pero pasables, enemigos fin de fase. Así de sencillo, así de divertido y así de enganchante.

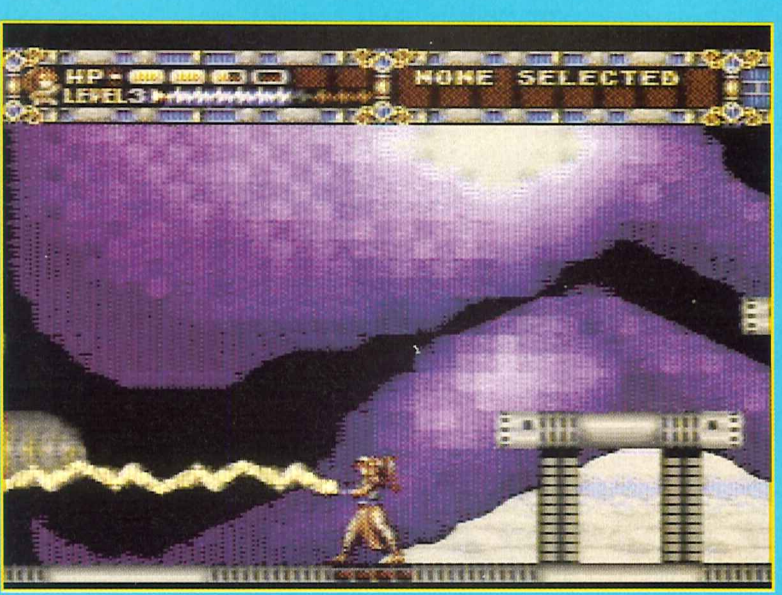
Por supuesto, el juego también se ve aderezado con las consabidas opciones que aumentan nuestra potencia de disparo o con las ayudas que, en forma de animalitos defensivos, nos acompañan en nuestra alegre tarea de fulminar a todo bicho viviente. Y no os olvidéis de las estancias escondidas en el más puro estilo Sonic, y un montón de ítems que hacen las mil y una delicias del más pintiparado de los consoleros.

Alisia Dragoon es muy divertido, bonito, original y manejable... ¿se puede pedir más a estas alturas del verano ?



Alisia Dragoon es, sobre todo, un juego divertido, así, sin más. Pero sería imperdonable no mencionar a sus magníficos escenarios.







LAS PUNTUACIONES

Arcade

GAME ARTS
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Items.
Nº de fases: 7
Dificultad: Al principio cuesta un poco hacerse con el juego.

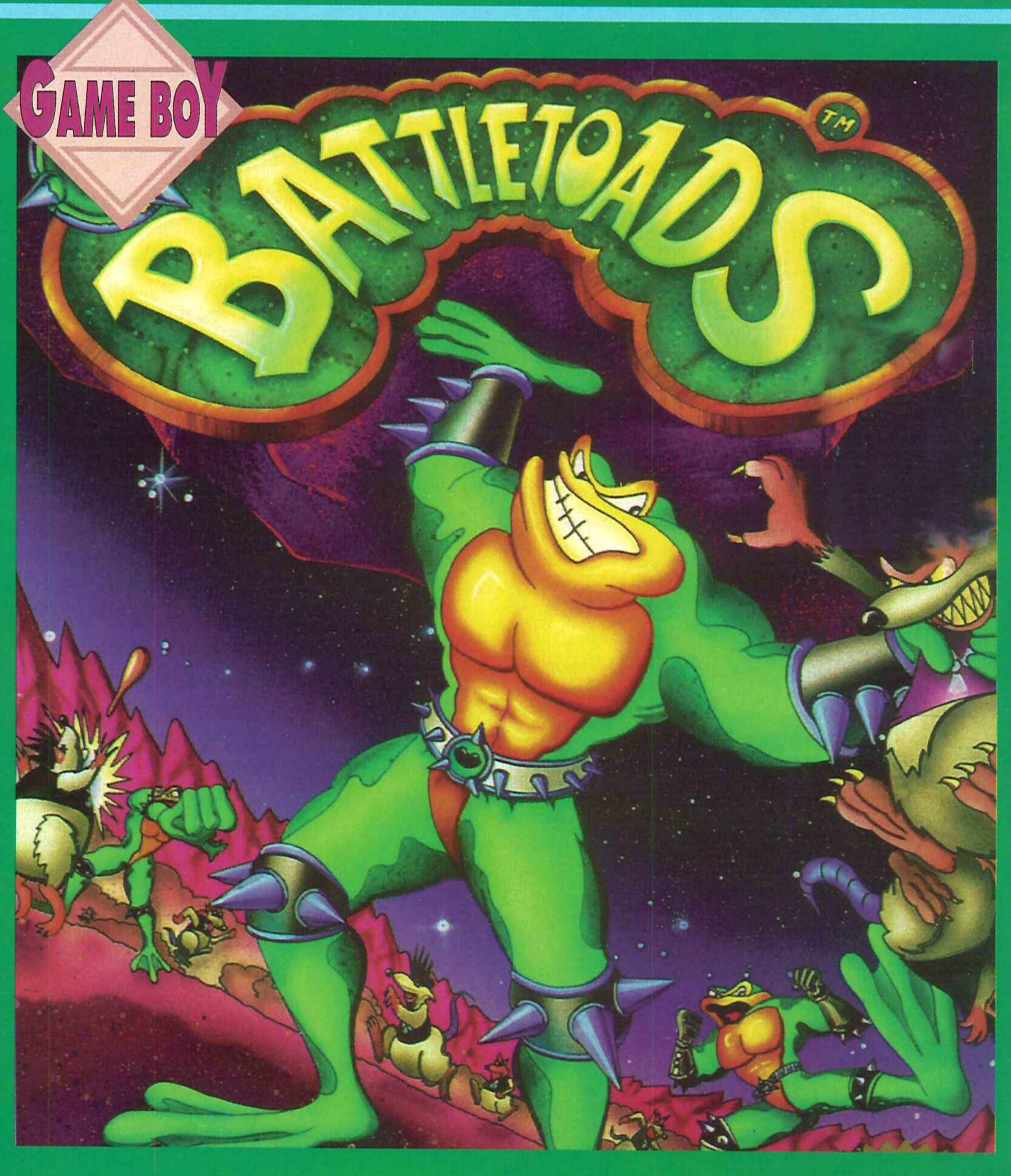
87
86
89

El arma es de lo más original que hemos visto en los últimos tiempos.

A veces el ritmo baja un poco.

87

CON RANAS Y A LO LOCO



Existe un antiguo proverbio japonés que dice: "Nunca busques, pedazo de animal, un juego con buen principio que tenga un mal final".
Debido a su gran profundidad metafísica, esta sabia frase resulta un tanto complicada de compender, pero, tras concienzudos estudios, hemos llegado a la conclusión de que lo que realmente quiere decir es que el juego bien hecho, lo es desde la primera a la última pantalla. Con todas sus consecuencias.
Lo cierto es que este Battletoads, -juego en el que se narran las andanzas de tres ranas en apuros-, es un claro ejemplo de ello.

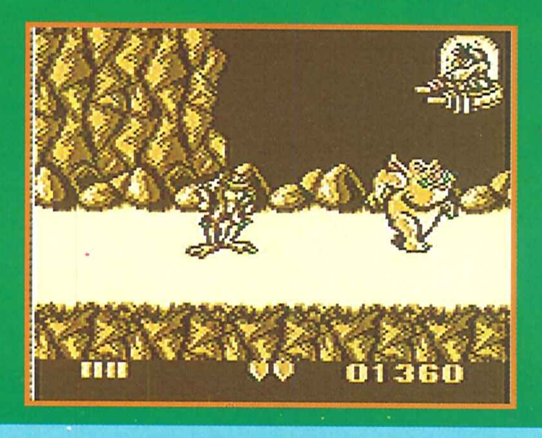
Pero dejémonos de filosofías baratas y volvamos a poner los pies en la tierra. Y lo hacemos ahora mismo para decir que Battletoads es un cartucho -tipo arcade, para más señas-, que con la manida excusa del rapto, nos obliga a meternos de lleno en una historia inundada por la diversión en su estado más puro.

Y no se anda con rodeos. Desde el principio nos enseña todo lo que lleva dentro: acción como para marear, enemigos a la altura de tus habilidades, e inteligentes animales trasmutados que te harán sufrir disfrutando al tiempo que disfrutar sufriendo.

Luego, durante todo el juego, las ranas portátiles no dudan en hacer uso contínuo de sus puños, ancas, garrotes o hachas,►





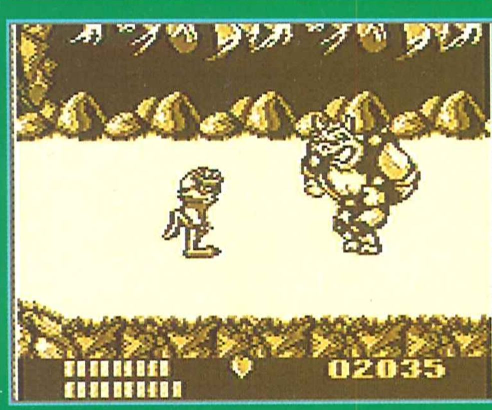






Tras triunfar en E.E.U.U., estas simpáticas ranas mutantes llegan a España dispuestas a arrasar en Game Boy.





Zitz

Es la protagonista del juego. No en vano es la más inteligente y el líder natural del grupo. Su principal obsesión es impedir que la malvada Reina Oscura no se haga con el control del mundo ranero. Para ello cuenta con una ayuda inestimable: sus ancas y sus puños.

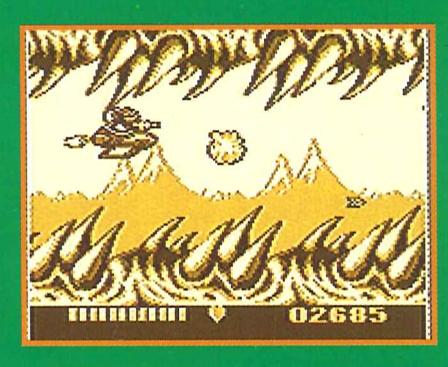


Pimple

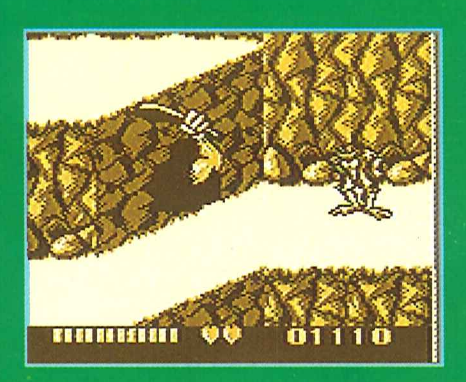
La más grande de todas, aunque un poco lenta en el ataque. Pero, como ella misma dice: "Donde la inteligencia falla, la fuerza bruta prevalece". Desgraciadamente, en estos momentos se encuentra en las garras de la malvada de turno.

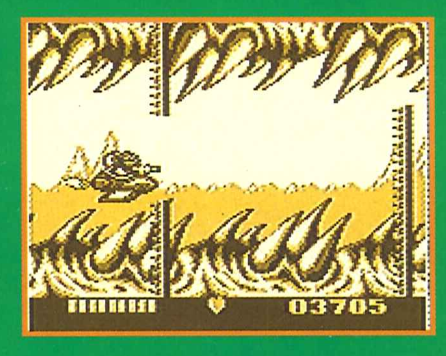
Rash

Es la más loca, activa y rápida del grupo. Su rapidez no tiene límites y la última vez que compitió en una carrera, logró desbancar a todas sus oponentes en un abrir y cerrar de ancas.

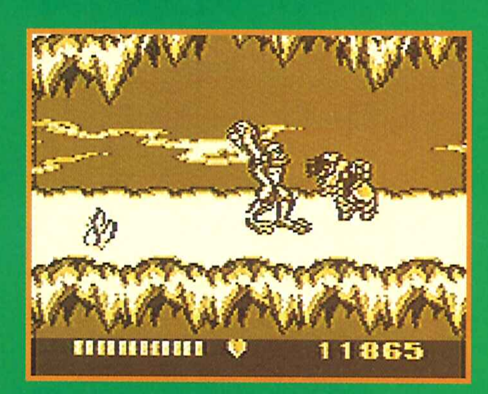


La Reina Oscura ha raptado a Pimple y a Rash. Al bueno de Zitz no le queda más remedio que intentar el rescate de sus verdosas colegas.

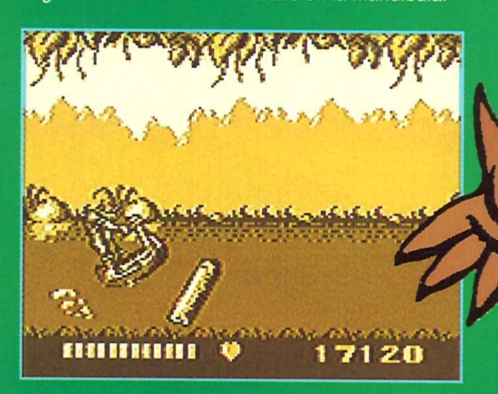




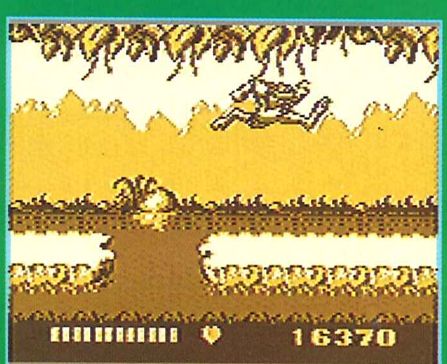




Como sabes, tu "ranuda" misión consistirá en rescatar a tus dos amigas. Pero ándate con ojo, porque la reina ha decidido cerrarte el paso con un buen número de enemigos con los que tendrás que poner en práctica tus contundentes métodos de persuasión: léase garrotazo en el coco o ancazo en la mandíbula.



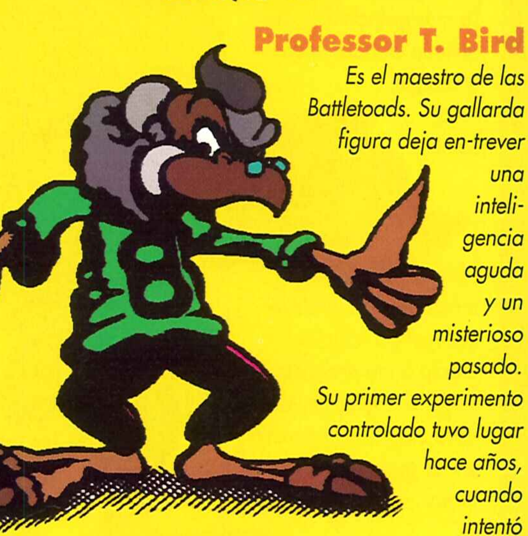






The Dark Queen

Es la mayor enemiga de las Battletoads y su máxima ambición es hacerse con el control del universo. Es la responsable del rapto de dos de nuestras tres verdes y escurridizas amigas. Por tanto, tenemos que agradecerle que nos haya dado la oportunidad de jugar con este título tan divertido



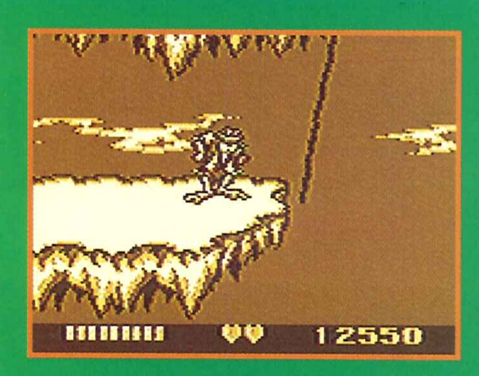
Professor T. Bird

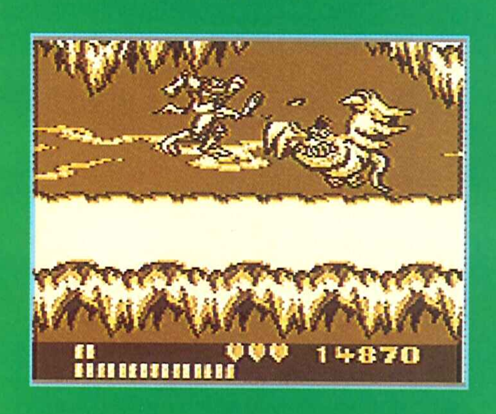
Es el maestro de las Battletoads. Su gallarda figura deja en-trever una inteli-gencia aguda y un misterioso pasado. Su primer experimento controlado tuvo lugar hace años, cuando intentó construir una consola de videojuegos portátil con un microondas stéreo.

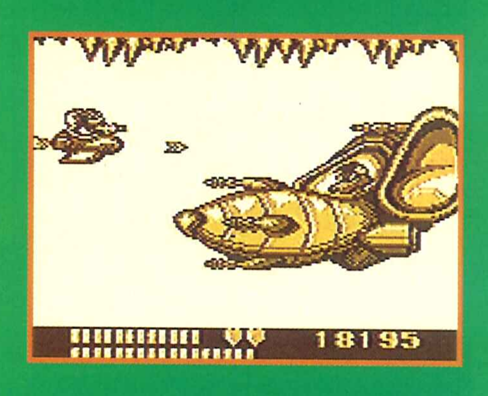


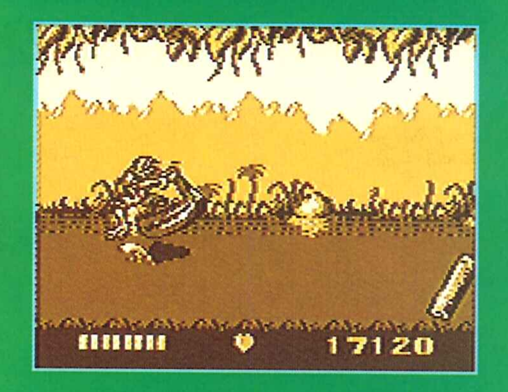
General Vermin

Es el líder de todas las legiones de la reina oscura. Su asquerosa, nauseabunda y maloliente apariencia, no hace honor a la repulsiva personalidad que realmente se esconde tras esa desagradable cara de rata inmunda.















Bueno, bonito y divertidísimo

Battletoads es una historia tierna. Una historia de hoy en día, donde la amistad da pié a una épica aventura de verdes entonaciones.

Las ranas son las protagonistas, -con un despliegue de medios que envidiaría el mismísimo Mario para sí-, de un juego de indudables cansancios, provocados por la extenuación que supone el no poder parar de jugar un momento mientras dura la partida.

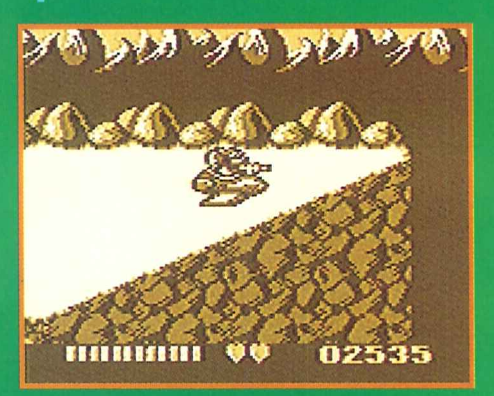
Gráficos lógicos, con bonitos diseños y movimientos, melodías y efectos altaneros y una jugabilidad muy coqueta, son las razones obvias que te van a obligar a, primero, comprar este cartucho, y segundo, alquilárselo a tus vecinos.

Si aún dudas de su calidad es porque quieres.

Especialmente diseñado para anfibios portátiles.

J.L. Skywalker

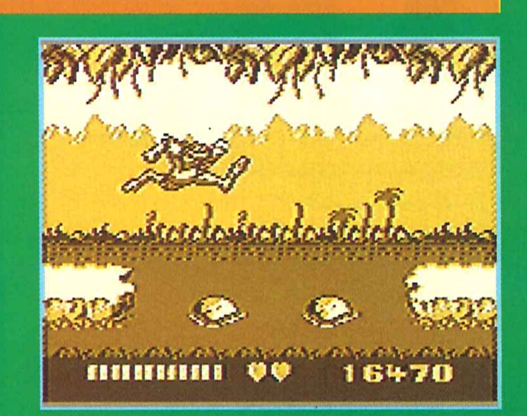
Combates con hachas, cachiporras o a golpe limpio, batallas espaciales con nave incluída... Otra cosa no sabemos, pero lo que es variedad no le falta a este genial juego.











➤con el único fin de abrirse paso entre la interminable fila de enemigos que irán saliendo incesantemente a su paso. ¡Todo sea por elevar la acción hasta límites insospechados!

Lo "malo" es que todo en Battletoads es así de trepidante. Vayamos por fases: la primera ameniza y estimula las neuronas pegonas, en la más pura escuela Golden Axe; la segunda, gracias a una antológica ración de naves, garantiza el lucimiento personal de los admiradores de la saga Némesis, por ejemplo; la tercera nos vuelve a transportar a sus orígenes golpeadores... Y así podríamos continuar para, al fin y al cabo, dar simplemente una ínfima muestra de toda la acción que podréis encontrar en este cartucho que acaba de llegar a la "fenómeno" con claros aires de triunfo.

En fin. Si buscáis en la vida algo más que saborear un bollycao o regatear en corto a vuestro hermano pequeño para leer Hobby Consolas antes que él, no lo dudéis más: Battletoads al canto.

Lo hemos avisado. Ahora haced lo que queráis, pero nosotros hemos cumplido con nuestro cometido: desinformar a tiempo para que metáis la pata a destiempo. ¿O no era ésto así?

LAS PUNTUACIONES



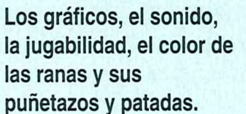
Arcade

TRADEWEST + RARE
Nº jugadores: 1
Dificultad: A ratos, como Pilatos.
Nº Continuaciones: 4
Nº de fases: 12



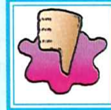


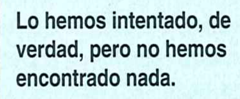


















LO MÁS NUEVO





¡SEGUNDOS FUERA!

NINTENDO

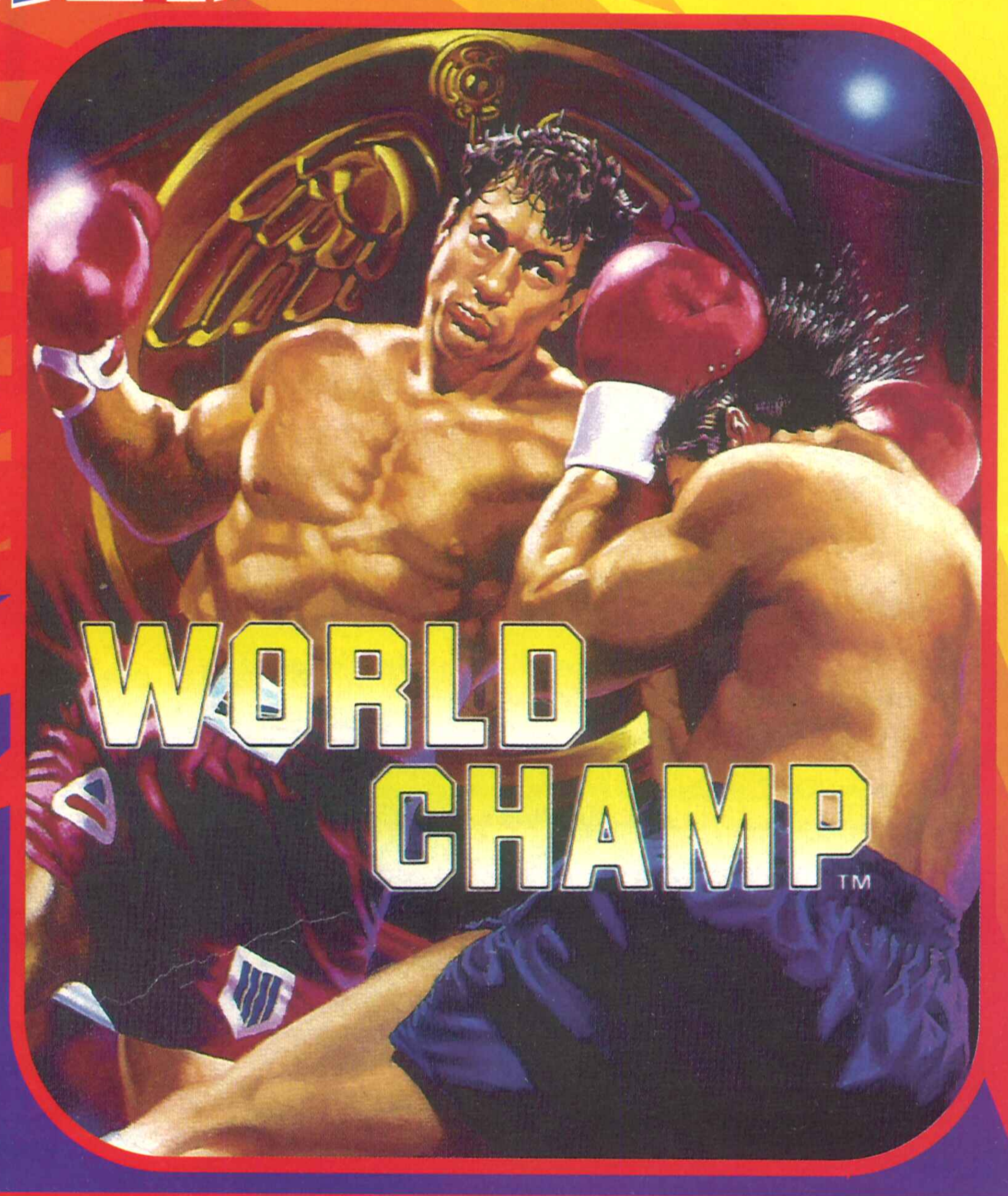


No es que a estas alturas nos las vayamos a ir dando de puritanos, pero la verdad es que resulta un tanto refrescante encontrarse con este World Champ, un juego que entiende el boxeo como un deporte limpio y enérgico, en el que el objetivo debe ser siempre llegar a lo más alto a través de los puños, la habilidad, el aguante y el espectáculo. Anulados quedan, pues, el dopping y la vía sucia. Y eso está bien.

El caso es que para alcanzar la corona mundial hay que tumbar a 8 adversarios, y lo malo es que cuando comienzas a jugar no sirves ni para derribar a un colibrí en ayunas. Así que lo mejor que puedes hacer es dedicarte a entrenar. Pero no, no te hagas ilusiones. Aquí no hay ni sacosde avena ni nada por el estilo: hay que pelear. Se te pone sobre un ring y se te da la oportunidad de enfrentarte a un contrario con la misma fuerza que tú. Que le tumbas, pues te mejoran la velocidad, la fuerza, la defensa y la pegada; que no, pues a seguir practicando.

El training también es muy útil para tomarle la medida a los golpes, al juego de piernas y a la defensa. Aunque parezca que los ganchos, crochés y todas esas cosas sólo dependen de los botones A y B, lo cierto es que todos ellos son ejecutados en función del momento, de la situación y del cursor, pieza importantísima para definir el tipo de ataque. ¡Imaginaos si se han conseguido así variedad de movimientos!.

Bueno, seguiríamos encantados contando más detalles de este juego, pero tenemos que acabar. Así que resumimos con frase casi gloriosa: World Champ, un buen simulador de un noble deportee. Dentro de lo que cabe.



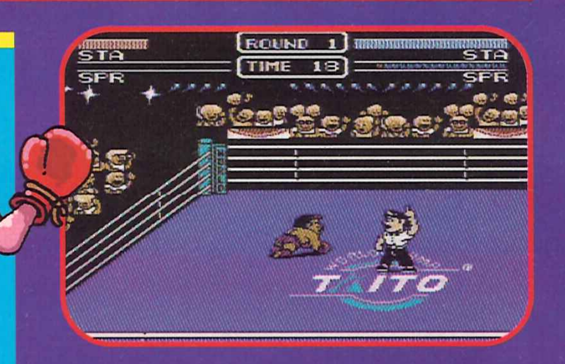
Te dejará K.O.

El boxeo de Taito no sólo utiliza el scroll en el ring, -digo yo que por sus grandes dimensiones-, sino que emplea una perspectiva tridimensional sumamente real que obliga a los combatientes a moverse en todas direcciones.

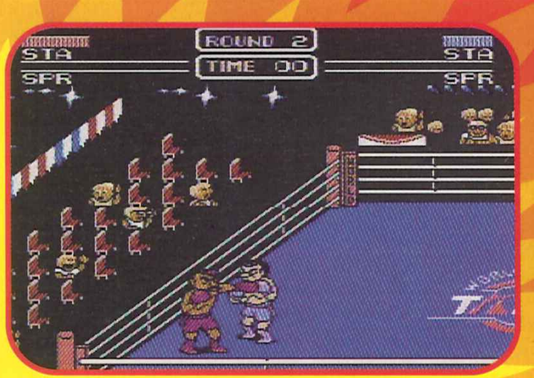
Este original dinamismo, junto a la singular presencia de unos muñecotes a lo rechoncho, dan al programa un carácter antiviolento que resulta hasta simpático. (A pesar de esto, mirad cómo he acabado...)

El susodicho toque agradable, la complicidad de movimientos y esos golpes tan nipones, hacen que World Champ se presente como un programa de boxeo atípico en el que por encima de brutalidades impera lo deportivo. Y lo divertido.

Giancarlo Vialli













World Champ es un juego que llama especialmente la atención por la simpatía y el buen humor con el que trata el tema del boxeo.



"Estábamos sólo entrenando, pero el croché de izquierdas que me metió el "chino" parecía de verdad. Luego me dijo que en este programa no podía uno dormirse porque rápidamente le despertaban..."



Juanín, el que suscribe, está a punto de enfrentarse a Kid, el matador chicano. No hace falta deciros que las condiciones no son demasiado propicias para una pelea "justa"...

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

TAITO
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: K.O. en el segundo combate.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 8 combates.

 75

 70

 82



La perspectiva, el movimiento de los púgiles y sus gráficos.



Las digitalizaciones de voz -tiembla la NES-. Algunos golpes prefabricados

80





Los admiradores del pinball, flipper o cómo queráis llamarlo (parece que todavía no se ha inventado la palabra en castellano para denominar a este juego de la bolita), estáis de enhorabuena. Hudson Soft va a deleitar vuestros catorce sentidos con este Alien Crush.

Y es que, pese a su relativa antigüedad, este pinball para Turbo Grafx es, sin duda, uno de los más logrados, realistas y divertidos que han visitado nuestras consolas. Alien Crush nos sitúa en una máquina decorada con tétricos y monstruosos escenarios habitados por aliens y criaturas del espacio exterior dispuestas, ¡qué extraño!, a hacernos pasar unos ratos trepidantes a los mandos de un completo y alucinante pinball.

Los escenarios por el que se mueve la bola están dividido en dos pantallas, superior e inferior, las cuales se comunican entre sí y poseen sus dos "flippers" correspondientes para golpear la bola. Si dicha bola se cuela en la pantalla superior, caerá en la de abajo y podremos seguir jugando, pero si la bolita de marras traspasa los flippers de la pantalla inferior... ¡adios bola, adiós!. Afortunadamente para todos, contamos con tres bolas para cada partida, más todas las que podamos conseguir



ALIEN CRUSH

UN FLIPE LLAMADO FLIPPER





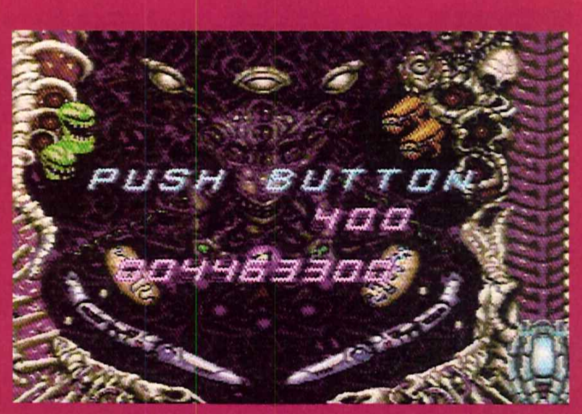


durante el desarrollo del juego.

De todas formas, este Alien Crush, no es un pinball normal y corriente, ya que, además de ir mostrándonos diferentes tipos de escenarios según vayamos avanzando, nos permite la posibilidad de acceder a pantallas de bonus en las que encontreremos nuevas fuentes de diversión. Para conseguir entrar en estas pantallas y hacernos con las ventajas que éstas nos ofrecen, tendremos que cumplir una serie de requisitos "pinboleros", como pueden ser meter la bola por un agujero o pasadizo determinado (léase boca de alien) o eliminar a pandillas de monstruitos cuya única obsesión es interponerse en el camino de nuestra redonda compañera de fatigas. Si resolvemos con éxito estos retos bonuseros, obtendremos cifras astronómicas de puntos, bolas extra, etc... .

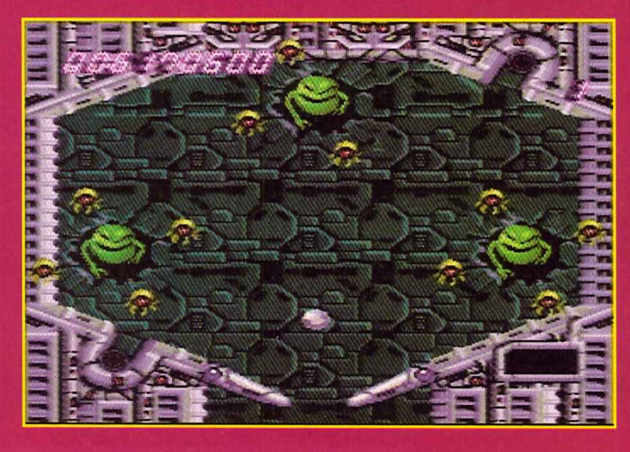
Alien Crush es, además, un cartucho muy sencillo de jugar, -recomendado para cualquier tipo de jugón, desde el más enano de la casa hasta el padre cincuentón con ganas de marcha-, con el cual váis a pasar, seguro, días y días dándole que te pego a los flippers.

Si quieres "flipar", amigo de la Turbo Grafx, Alien Crush has de comprar.



Cuando perdáis todas las bolas, Alien Crush os dará la oportunidad de conseguir una bola extra para continuar. El mecanismo consiste en que al final de la partida se nos mostrará una rápida sucesión de centenas (100, 200, 300... hasta 900). Si paramos esta cuenta atrás y el número resultante coincide con las tres últimas cifras de nuestro score, conseguiremos la preciada bola extra.

Alien Crush no tiene complicaciones: sencillamente es un pinball monstruoso con el que te lo pasarás triple.



Un género que se hace más sagrado

La Turbo Grafx está dispuesta a demostrarnos que los juegos de pinball son tan divertidos, jugables y adictivos como el mejor de los arcades. Y para ello, nada mejor que este Alien Crush, donde los gráficos al más puro estilo "Alien", el magnífico movimiento de la bola y el puro sonido pinball convertirán tu consola en un auténtico reto a tus reflejos y habilidad.

Repito: la adicción es realmente alta, la jugabilidad es total y la diversión está más que garantizada para cualquiera que ose poner sus manos sobre este genial pinball.

Carrocillas, cuidado con derramar alguna lágrima.

The Elf

LAS PUNTUACIONES



Arcade

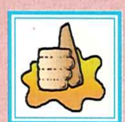
HUDSON SOFT
Nº jugadores: 1
Dificultad: Inexistente.

Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 1 tablero

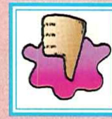

84


83


90

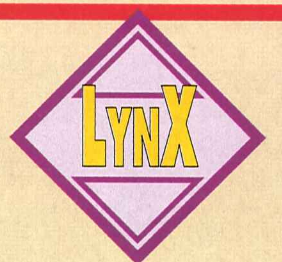


El movimiento de la pelota es súper real.


Es un poco escueto en cuanto a fases.

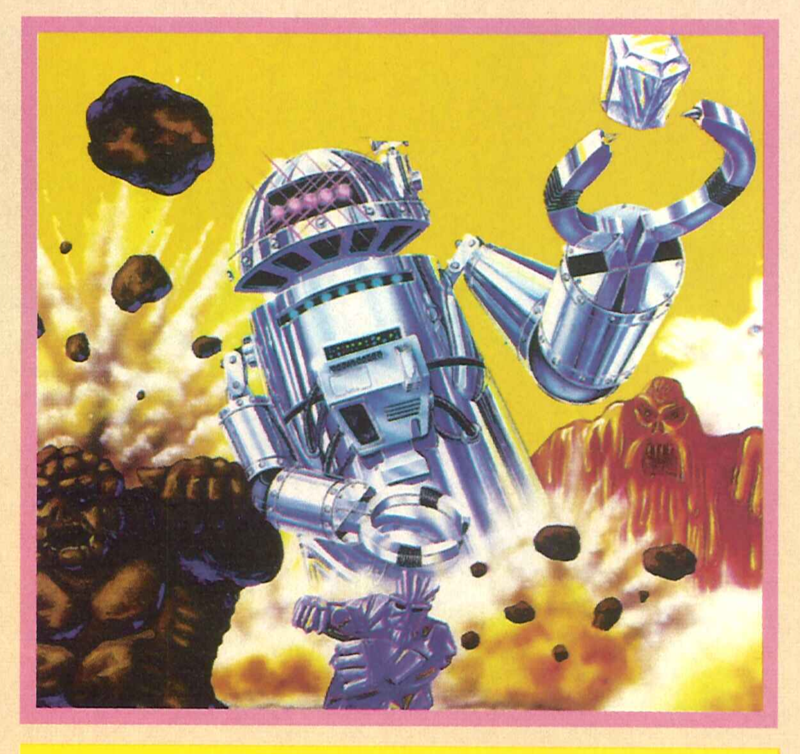
84

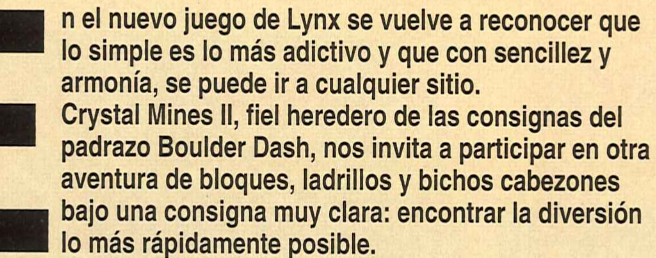
LO MÁS NUEVO



CRYSTAL MINES II

Nuevas aventuras en Ladrillolandia





En el nuevo juego de Lynx se vuelve a reconocer que lo simple es lo más adictivo y que con sencillez y armonía, se puede ir a cualquier sitio.
Crystal Mines II, fiel heredero de las consignas del padrazo Boulder Dash, nos invita a participar en otra aventura de bloques, ladrillos y bichos cabezones bajo una consigna muy clara: encontrar la diversión lo más rápidamente posible.
El juego se desarrolla en el interior de unas minas abandonas. Nuestro protagonista, un robot vacilón de disparos ilimitados, debe abrirse paso por entre un montón de obstáculos para hacerse con tesoros en forma de cristales, metales preciosos y piedras, y todo tipo de ayudas como explosivos, llaves o dinero, que necesitará para superar el nivel.
Lo más destacable de Crystal Mines II, además de que posee un total de 150 niveles, es, sin duda, su realización técnica. Plagado de efectos de sonido sugerentes, de divertidos gráficos y de un montón de curiosidades por descubrir, Crystal Mines II es el juego de piezas y ladrillos más espectacular del género.

En la cresta de la ola

Debo reconocer que los programadores de Color Dreams - a pesar de no haberse comido demasiado el coco en el tema de originalidades y argumentos-, se han portado de maravilla a la hora de llevar este título al Lynx.
Aparte de la locura técnica de los colores, los sonidos y los movimientos, que, por cierto, aprovechan buenamente el poderío de la portátil de Atari, este juego de robots, ladrillos y minas se acerca mucho más al arcade que a la estrategia, es decir, acude más a los disparos, que a evitar que se nos caigan encima mil y un ladrillos, lo que le hace aún más llevadero y jugable.
No hay que pensar demasiado. Hay que arrimar el gatillo.

J.L. "Skywalker"



Crystal Mines II es un arcade trepidante que no permite ni un segundo de respiro. Los ladrillos, los enemigos, los iconos, el tiempo que no para y la dificultad de algunos recorridos consiguen engancharnos sin piedad desde la primera partida.



A partir de una mecánica muy familiar de juego y un esquema bastante simple, Color Dreams ha conseguido explotar al máximo la capacidad efectista y sonora del Lynx de Atari.

LAS PUNTUACIONES

Arcade

COLOR DREAMS
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: No sé.
Nº de fases: 150 + 31.
Dificultad: Cualquier cosa puede suceder.

85



La rapidez, el no parar y los efectos.







Mi robot es poco resistente.



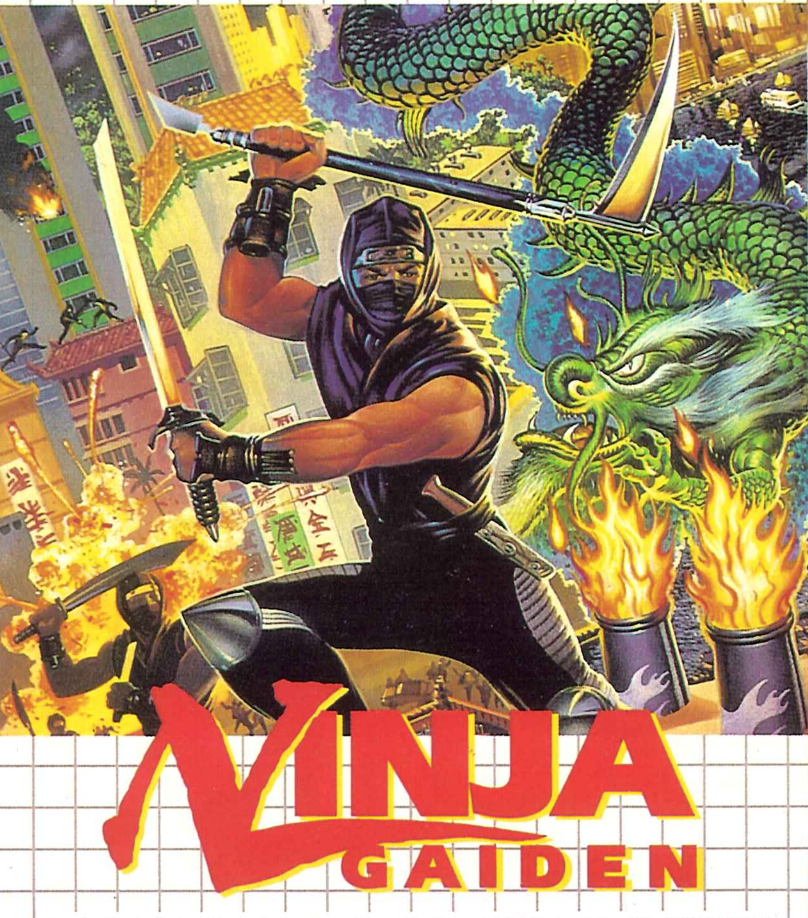






NINJA GAIDEN

SIENTE EL DRAGON



El pueblo del Dragón Ninja ha sido masacrado, el poderoso rollo de Bushido ha sido robado.
¡La venganza está servida! Tu eres Ryu Mayabusa, el último Ninja Dragón. Una máquina de matar que habrá de encontrar a Bushido para aniquilar la idea de liberar las maldades de la tierra.
Algo arderá en tu interior.
¡Siente el Dragón!.

Vive una Aventura

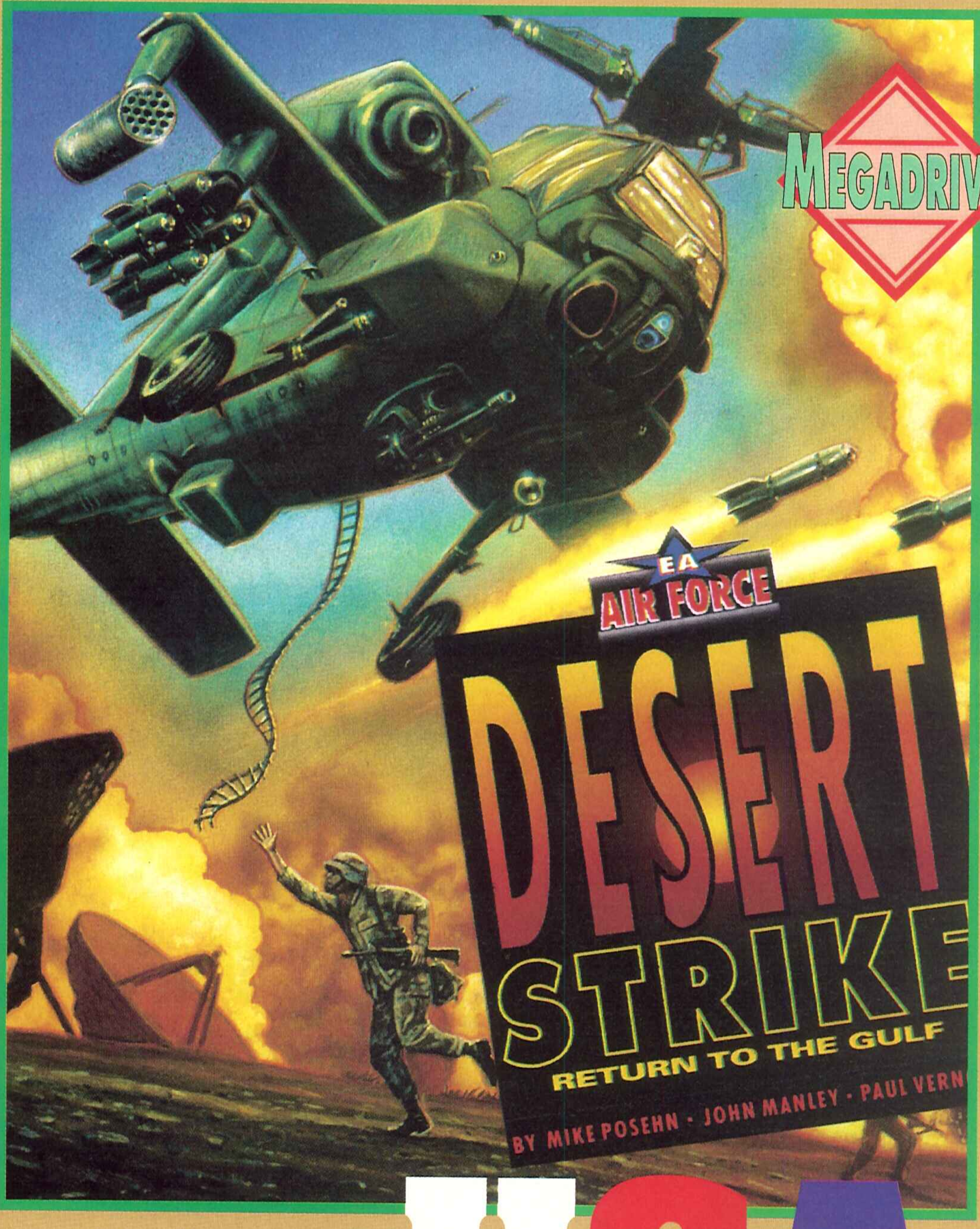
SEGA

Unitros









Invasión USA

La noticia de la revuelta en el país de las revueltas no nos sorprendió demasiado. Un territorio en el que se suelen producir una media de jaleo y medio diario, está acostumbrado a todo.

Creo que ni siquiera estábamos obligados a acudir. Cabecillas había en todas partes y eliminarlos sin levantar demasiado revuelo no era demasiado difícil. O al menos no lo suficientemente serio como para montar un aparato especial. Con un helicóptero y apoyo secreto infiltrado, sería suficiente.

El retorno al Golfo Pérsico era casi como volver a casa. Habíamos estado antes un par de mesecitos preparando una operación relámpago, que luego se alargó hasta tres días para que los telediarios tuvieran algo de qué hablar. Suponía que nada iba a ser diferente ahora. Sí, iba sólo, pero tampoco lo que tenía enfrente era como para preocuparse demasiado.

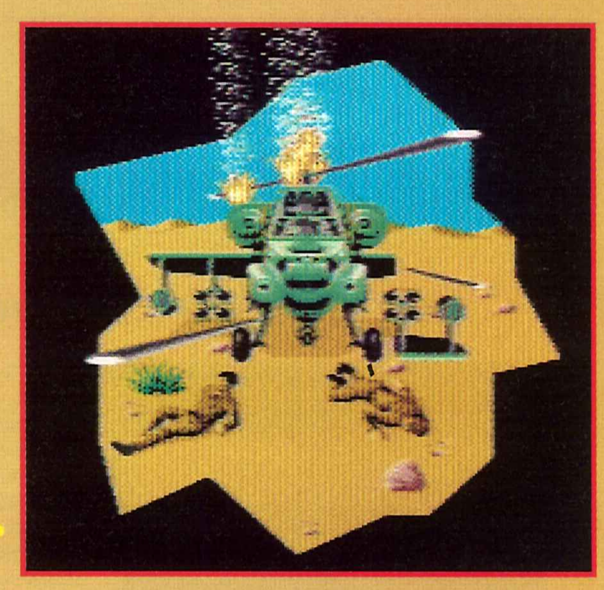
Las órdenes eran estrictas. Mi helicóptero debía meterse en cuatro «fregaos». Así lo había establecido la comandancia de Electronic Arts y así debía hacerse.

Las cuatro misiones no eran aparentemente conflictivas. Además de destruir ciertos puntos vitales, rescatar a algunos "missing in action" y procurar que nadie me viera, poco, excepto recargar el fuel o hacerme con buenas armas, me quedaría por hacer.

Lamentablemente, pronto descubrí que el número cuatro se



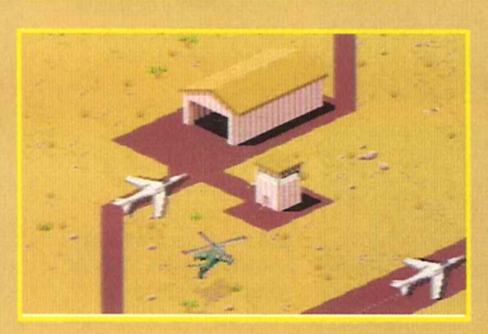




Aunque los sufridos pilotos del juego serán quienes lo sentirán en sus propias carnes, nosotros también vamos a pasarlo mal debido al escaso número de vidas del que disponemos.
Tres petardazos y acabaremos como los infortunados de la foto. Paciencia, amigos... ¡qué le vamos a hacer!.



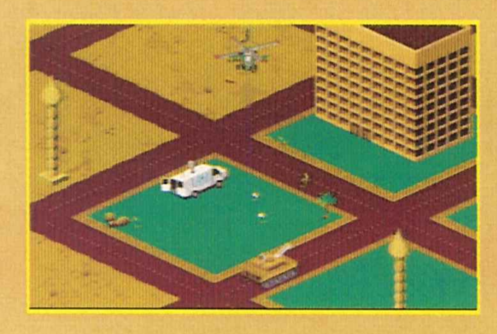
Desert Strike no llega a ser un simulador puro, pero el manejo del helicóptero es de un realismo impresionante.





Las misiones se suceden y se hacen más y más complicadas en este juego que destaca por su excelente realización.







convertiría en 27 a las primeras de cambio.

Esas cuatro fases eran en realidad cuatro niveles y en cada nivel debía realizar una serie de empresas a cada cual más arriesgada, de cuya realización dependería poder o no continuar allí.

Para colmo de males, las misiones seguían un orden y desde el alto mando se me aconsejó que no lo tomara a la ligera, y no porque no fuera posible, sino porque podría necesitar elementos que más tarde serían irrecuperables.

Cuando me lancé con mi helicóptero advertí que me encontraba ante el juego de Mega Drive más logrado a nivel técnico de los últimos tiempos. Un paisaje tridimensional maravillosamente ambientado, dos o tres jeeps, radares, AAA (Artillería AntiAviones),

Un arcade "tranquilo"

El retorno al Pérsico de los Electronic Arts invita a jugar a la guerra -naturalmente, sin riesgos- pero apostando ligeramente por la estrategia.

Con un espíritu fresco, valiente y bastante adictivo, su Desert Strike pretende que gocemos a tope de un planteamiento innovador en consola que permite disfrutar de una sensación de vuelo extraordinaria, unos gráficos brillantes y una ambientación magistral, tridimensional e impresionante.

De todas formas no nos encontramos ante un juego frenético, de castigo total de balas y misiles, sino ante una serie de escaramuzas militares cuyo mayor atractivo está posiblemente en la lentitud con que debemos afrontarlas. Se trata de un arcade de disparos, sin duda, pero no tendremos que recorrer los escenarios a dos mil por hora ni deberemos tener el dedo pegado continuamente al gatillo. Disparos, sí; acción, sí; pero pensando...

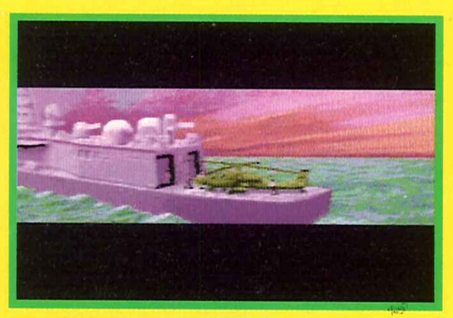


Y de la calidad técnica, mejor no decir mucho, por aquello de que llenaría varias páginas. Con estas líneas es suficiente para dejar claro que Desert Strike es uno de los mejores juegos de Mega Drive. Y no me atrevo a elucubrar posiciones.

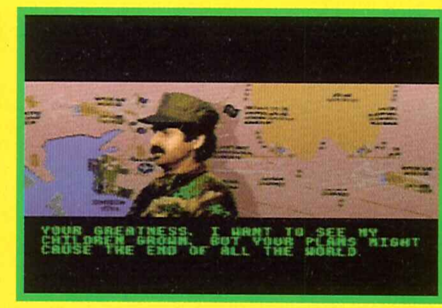
Giancarlo Vialli



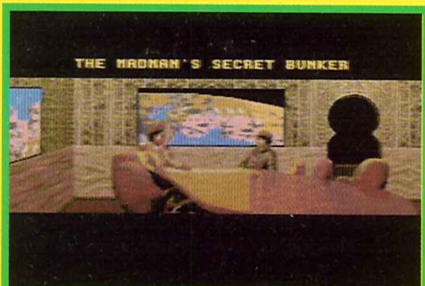
Las misiones: Cuatro Campañas De Alto Riesgo



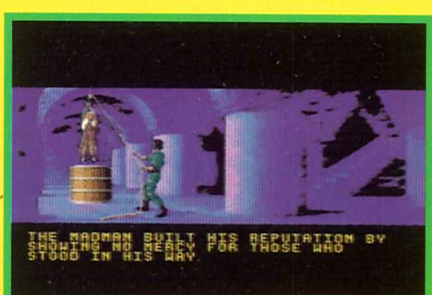
PRIMERA CAMPAÑA
Objetivo: establecer la superioridad aérea. Se desarrolla por la mañana y en ella tendremos que cortar el fluido de información al enemigo, al tiempo que secuestramos al comandante contrario y nos hacemos con el espía sec uestrado.



SEGUNDA CAMPAÑA
Nuestro objetivo es arramblar con los Scud enemigos, pero no debemos olvidarnos ni del complejo de armas químicas ni del rescate de los prisioneros de guerra. Misión política que se desarrolla por la tarde.



TERCERA CAMPAÑA
Además de rescatar a los inspectores de la ONU -en mitad del fuego enemigo-, debemos destrozar el complejo de armas biológicas, rescatar a los pilotos caídos al mar y salvar al embajador del fuego cruzado.



CUARTA CAMPAÑA
Noche cerrada. Ultima misión. Velar por los campos petrolíferos, objetivo de los maníacos fundamentalistas. Parar el vertido incontrolado de petróleo al mar. Peligro de marea negra y de subida de la gasolina.



Para conseguir información acerca de nuestra situación o la de los objetivos en cualquier momento del juego, tendremos que acudir al radar pulsando la tecla Start. Es muy importante que no dejéis a un lado este tipo de comunicación, pues dará información fundamental.



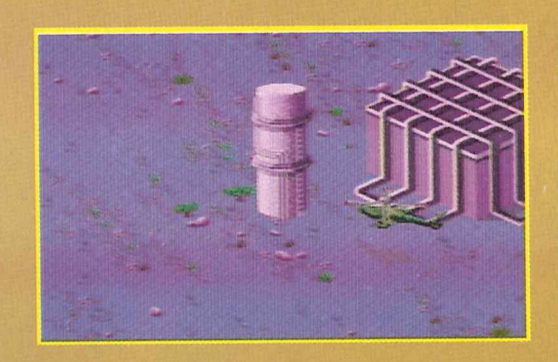
Los desaparecidos en combate constituyen uno de los objetivos más importantes de este Desert Strike. Cada vez que rescatéis a alguno de estos rehenes, tendréis que llevarlos a una zona segura.

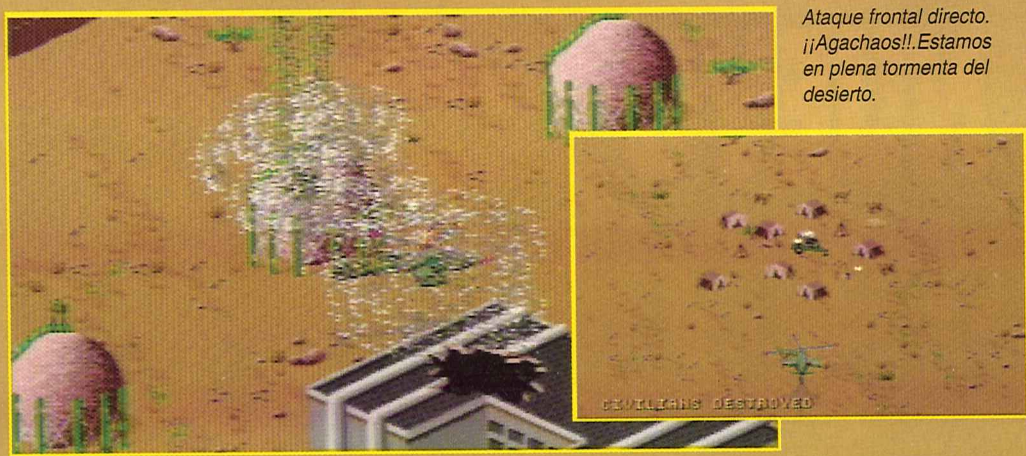


➤ dunas y cargamentos de todo tipo muy bien guardados me dieron la bienvenida. Yo también les saludé, moviendo el helicóptero a izquierda y derecha, ya que arriba y abajo era incapaz de hacerlo, y tratando de controlar el reprise del Apache AH-64 que en cuanto me descuidaba se perdía por la lejanía.

Para probar si iba bien cubierto, pulsé unos cuantos botones. De disparos simples no iba mal, y aunque los misiles no abundaban, lo cierto es que con un poco de paciencia y búsquedas desertiles me hice con buenos engendros de destrucción masiva.

Lo mismo me pasó con el fuel, con los prisioneros y con los



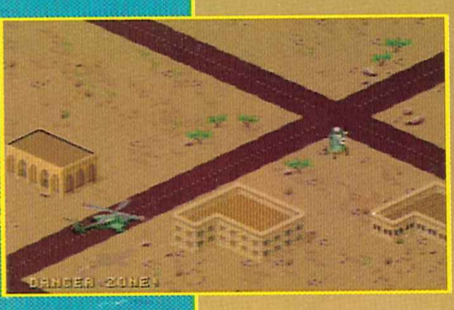


Ataque frontal directo. ¡¡Agachaos!!.Estamos en plena tormenta del desierto.

Los gráficos, tridimensionales, es uno de los aspectos más atractivos de Desert Strike.



Entre las ruinas de las ciudades otrora florecientes del Pérsico, nos puede asaltar cualquier sorpresa, carros de combate incluidos.





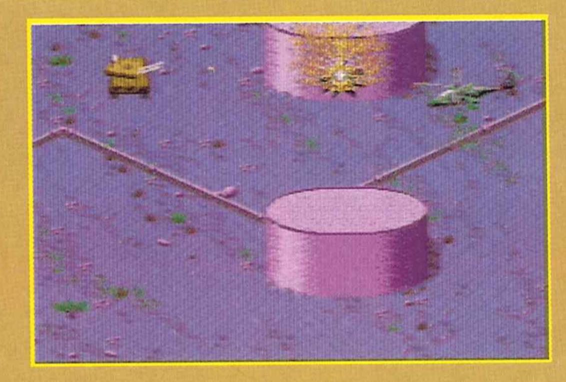
objetivos. Un radar me daba la posición exacta de cada uno de ellos y bastaba con posarme más o menos encima para que el gancho o las escaleras hicieran su trabajo.

La sensación de vuelo era impresionante. Y tan real que cuando chocaba contra las edificaciones en verdad lo sentía, tanto yo como mi blindaje. Opté en principio por controlar mi helicóptero compensando esa inercia de la que os hablaba antes, pero también existía la posibilidad de elegir un control en el que no tuviera que compensar nada u otro en el que debía regirme por los cuatro puntos cardinales. En cualquier caso, elegí el standard.

En la primera misión no me fue difícil desenvolverme. Destrocé unos cuantos objetivos, rescaté a los MIA'S y me cargué a los jefes. Pero, ¡ay amigo!, el resto me complicó demasiado la existencia. Nuevos enemigos, puestos secretos, misiones más arriesgadas, y, en general, más y más dificultad.

Contaba con tres helicópteros no excesivamente parapetados que, al recibir el menor daño, me llevaban irremediablemente hacia el suelo. No había ni continuaciones ni más historias. Pero quizá tampoco fueran necesarios, porque con esquivar los tiros y armarme de fuel y buenas municiones, tenía suficiente. Además, cada MIA que subía a cuestas eran puntos de blindaje y la verdad es que la oportunidad era como para no dejarla pasar. Sin contar, claro, que o cogía a un prisionero o no aterrizaría jamás.

Ahora estoy en la lancha, no he terminado la misión, pero me venía bien un descanso. Quedan pocos objetivos, quizá los más difíciles: la ciudad que está en medio del desierto, la tormenta nuclear, el rescate del embajador... Mirad, mejor llamo a Stallone, Norris y Schwarzenegger y que ellos me hagan el trabajo sucio. El programa les va que ni pintado.



Vigilar los campos petrolíferos del Golfo es uno de los últimos trabajitos que nos ha encargado el alto mando. Proteger unos depósitos tan golosos en una extensión tan enorme, sugiere un nivel de dificultad a prueba de generales.

LAS PUNTUACIONES



Acción

ELECTRONIC ARTS
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 4 campañas
Dificultad: Progresiva y con intereses.

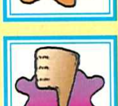



89



El movimiento del helicóptero.

86




Los escenarios están un poco pelados.




85



86

MEGADRIVE



PIT Fighter

Luchar para vivir

No hay lucha alguna que pueda superar en bajezas al Pit-fighting. Es la forma más sucia, rastera y dura de ganarse unos dólares. Si se gana. Si se pierde, uno sólo puede aspirar a la muerte. Ni hay reglas ni si las hubiera se podrían aplicar. Cuando se combate a lo Pit-fighter hay que dejarse la piel en cada movimiento, utilizar todo tipo de artimañas, objetos y bajas artes. Y no es que uno sea así, es que cuando el contrario se deja llevar por el odio más cruel no hay más remedio que defenderse.

Los primeros luchadores de Pit-fighter computerizado se estrenaron en una máquina auténticamente sorprendente cuyo mayor atractivo se basaba en la capacidad de superar a la realidad. Gráficos digitalizados, voces, gritos y consignas lanzadas por un público enfervorecido, le daban a la recreativa un tonillo violento que superaba con creces lo visto en luchas hasta el momento.







No tienen nada que perder ...

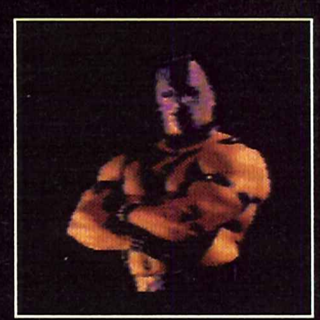
Buzz, Ty y Kato son tres hombres sin destino. Salieron del arrollo y es muy probable que regresen allí, si es que una patada en mal sitio no les lleva antes a algún lugar más tranquilo. Si quieres conocerles un poco mejor ...

***Buzz** es un antiguo profesional de la lucha libre. Culturista, de fuerza brutal y muy pocas ideas. Cuando luches con él te darás cuenta de que no es un tipo rápido. Le gustan los golpes contundentes y su jugada maestra es el cabezazo acompañado del martinete.*

*A **Ty** le temen en la calle. Su experiencia en la arena del Pitfighter le avala frente a cualquier luchador. Fue campeón de boxeo jiu-jitsu, domina el «baile», los «barridos» y tiene una fuerza increíble en las piernas. Su patada en el aire, unida a la patada giratoria y a la rotonda son capaces de marear a una vaca.*

***Kato** es un maestro del kárate. Combina la velocidad y la potencia. Un chinaka huído del Vietnam le enseñó todo lo que sabe. Su mejor arma, el golpe letal del dragón con patada al vuelo y revés. Implacable.*

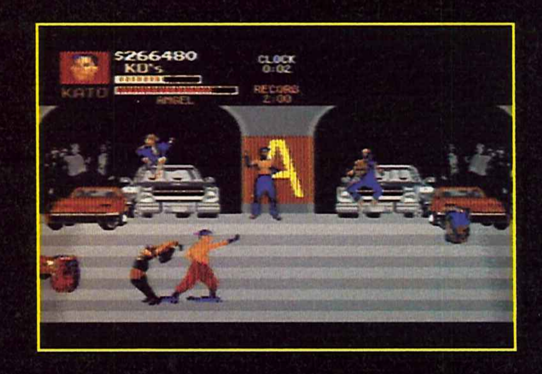
Por orden de eficacia, colocaríamos a Ty, a Kato y, por último, a Buzz.





Al finalizar cada combate se nos recompensará con arreglo a la brutalidad con que lo hayamos acometido. Pero sólo en caso de que ganemos...









El escenario: un bar de mal vivir. La contrincante: Angel, el huracán de Chicago. La táctica: cuidado con los bajos. Esta chica tira a matar. Por donde haga falta...

La versión Mega Drive, que también ha sido realizada por Tengen, no abandona para nada la causa de agredir sin condiciones.

Todo el programa es un combate, un gigantesco ring en el que puede ocurrir cualquier cosa. Porque no sólo hay que pegar, también hay que resistir. Es como el boxeo, es decir, a asaltos, sólo que no tiene nada que ver. Se lucha por un campeonato, pero en realidad el meollo está sólo en el dinero. ¿Quién sería capaz de hacer tantas cosas sin un puñado de dólares de por medio?.

Como suele suceder en este tipo de programas la verdad es que no es nada fácil de controlar. En cada botón, con cada combinación y de acuerdo al número de veces que se le presione, hay un golpe diferente. Unos son más dañinos, los otros incluso defensivos, pero todos son absolutamente espectaculares.

Y esto es Pit-fighter. Un compendio de lucha, acción y violencia que suponemos que no defraudará ni a los más lanzados ni a los más enterados. En cualquier caso, prepárate para desfogarte...

Salvaje y presuntuoso

La lucha, necesariamente, no tiene porqué significar violencia. Está claro que dar un mamporro en la nariz no es precisamente un acto de amor, pero tampoco tiene por qué encerrar odio.

Los responsables de realizar este Pit Fighter no deben compartir demasiado esta opinión, pues el juego desde el principio al fin, te arropa con la sensación de que estas viviendo unos combates brutales. Desde luego, han conseguido transmitir el mensaje, aunque han tratado de adornar levemente con unos gráficos digitalizados, un coro de bestias en blanco y negro, y unos movimientos bien conseguidos, duros e impactantes.

No, no es una recreativa, pero parece igual de presuntuosa. El aspecto es exacto y, como ellas, se apunta a una moda que se va a imponer en los próximos días: los juegos de lucha.

Giancarlo Vialli



LAS PUNTUACIONES

Arcade

TENGEN / DOMARK
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 10 niveles
Dificultad: La lucha libre es para las abuelas.


83


83



78


La genialidad bárbara de la máquina.


Un poco violento.

82

Guerrilla WAR



Un planteamiento exitoso y suficientemente comprobado en las recreativas, un nombre de prestigio y la acción frenética del combate sin pausa son los rasgos que dan vida al cartucho belicoso más inspirado de los últimos tiempos.

Por si acaso no lo has jugado todavía o has estado en Oriente Medio durante los últimos años, te diremos que estamos hablando de Guerrilla War, un clásico del gatillo nervioso que hace no muchos años rompió mil y un esquemas en la máquina de SNK.

No era un juego de fuertes complicaciones, ni líos, ni laberintos, ni nada por el estilo. Se basaba en una estructura lineal simplísima surcada por toda clase de guerreros cuyo único fin era disparar y arrasar a todo sprite viviente.

El argumento tampoco era nada del otro mundo. Dictador que controla tropas y país. Comando suicida que quiere vapulear al dictador. Y movida, rehenes y muchos tiros de por medio. Vamos, lo más simple del mundo. Aparentemente.





Pero nada más lejos de la realidad. La combinación de esos extremos «de originalidad manifiesta» han dado como resultado un cartucho clásico en el que la adicción y el calibre de apasionamiento, unido a la facilidad y al increíble número de continuaciones gratuitas, superan por completo a la realidad. Parece mentira que algo tan escuálido como disparar sin cesar haya sido elevado al culmen de los programas «Commando», e incluso haya logrado superar al original del gremio gracias a todo lo que ha logrado en cuestión de scrolles, gráficos y sonidos.

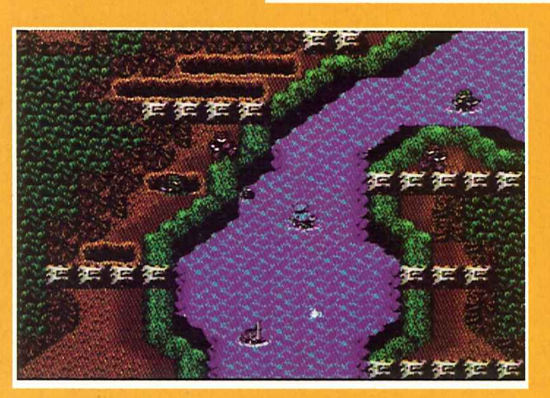
El juego nos invita a participar en una misión, que luego son diez, de solidaria intervención. Jamás hemos estado tan solos frente a tantos enemigos, así que más vale que manejéis con gracia y salero las granadas y metralleta standar o, mejor, que os hagáis con el abanico de extras que encontraréis por ahí: lanzadores de proyectiles, balas de fragmentación, explosivos o ¡vidas extra!.

Ahora que, aquí, los errores no se pagan como en otros juegos. Al héroe muerto le sustituye rápidamente un resucitado personaje que hará lo imposible hasta que una bala perdida le vuelva a hundir en la miseria. Y así hasta varios millones de veces...

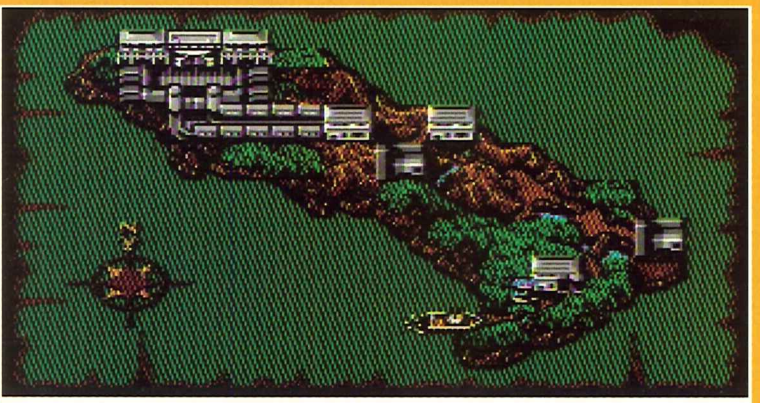
Lo dicho, un juego explosivo de baja originalidad, pero capaz de trasladarte en segundos a una peligrosísima jungla en la que vivirás una de las aventuras más emocionantes de tu vida consolera.

Una aventura del calibre de este Guerrilla War necesita de un soporte "técnico" adecuado para combatir al enemigo. ¿Vale el tanquecito?. Pues hombre, mejor que la ametralladora ... Para arrasarlo todo más cómodamente, que ésto de enfrentarse a todo un ejército también puede llegar a cansar un poco.



Bajo el agua, en tierra firme, sobre los arbustos, todo vale con tal de echar al dictador de su asiento.

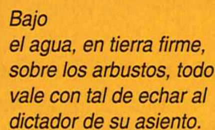


Muy bueno lo conocido

El clásico de SNK asalta la Nintendo con ganas de dar a conocer al gran público cómo se juega a la guerra. Sin pretensiones de innovar nada, sin deseos de superar a nadie y sin glorias presuntuosas, a Guerrilla War le bastaría sólo el nombre para enganchar a las masas. Pero, por si acaso, se lanza a los gráficos coloristas y nítidos -típicos Nintendo-, a la velocidad de paso por pantalla, a la dureza de sentimientos y al sonido espectacular.

No pasará desapercibido no, pero ¿será suficiente para arrasar?. El tiempo dijo una vez sí, pero eso fue en la máquina...

Giancarlo Vialli




LAS PUNTUACIONES



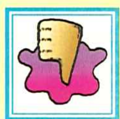
Arcade

SNK
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: Muchas
Nº de fases: 10 áreas
Dificultad: Hay casi un millón de continues...

 78

 65
 85


 La acción y la fogosidad

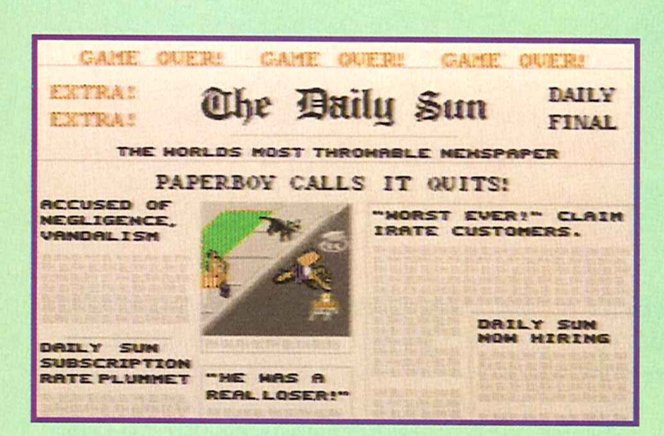
 El parecido entre los escenarios y la tensión, que es floja.



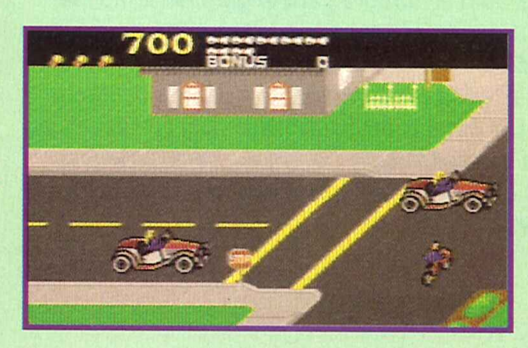
LO MÁS NUEVO



PAPERBOY



LICENCIA PARA REPARTIR







A este chico de la bici le conoceréis más que de sobra. No en vano lleva ya la friolera de 7 añitos lanzando diarios a las puertas, buzones y ventanas de las casas del vecindario.

Pero la verdad es que, aunque penséis que en todos estos años le ha debido dar tiempo a aprenderse de memoria lo recorridos, nuestro amigo está en la Mega Drive tan despistado como lo estuvo en su primer día de trabajo. Y exactamente igual que aquel día, está pidiendo a voces nuestra ayuda.

Así pues, no nos queda más remedio que ponernos la gorra de repartidor y empezar a trabajar con este Paperboy.

El escenario es, a priori, apacible: una zona residencial con suntuosos chalets y dúplex de los buenos. Hasta aquí, todo perfecto. Lo malo empieza cuando nos metemos en materia y vemos cómo lo que parecía un paseo tranquilo, se va convirtiendo poco a poco en una tarea apta sólo para habilidosos del pedal.

Veréis. El lío comienza porque no todas las casas deben recibir su periódico. Tan sólo las que estén pintadas con colores claros merecen nuestra atención, mientras que aquellas grises y feas lo único que deben recibir por nuestra parte es la rotura de algún que otro cristal. ¡Y si no, que se hubieran suscrito!

Pero, lamentablemente, no todas las complicaciones se encuentran en las casas. Los personajillos que circulan por la calle también tienen mucho que incordiar. Porque tened por seguro que ni los obreros en la zanja, ni los colegas del skate, ni el que saca su coche del garage, nos van a facilitar las cosas. Así que no dudéis en esquivarlos o en darles un periodicazo si es preciso.

Las cosas todavía se irán poniendo más difíciles y cada vez se nos irá exigiendo más habilidad en el manejo de la bici y en el lanzamiento de periódicos. Pero tranquis, no os preocupéis, cuanto más difícil nos lo pongan, ¡mejor nos lo vamos a pasar!



Parece mentira, ¿verdad?. A quien le digan que después de la durísima jornada de trabajo, tiene uno que poner a prueba su pericia y habilidad en un circuito de trial ¡no se lo cree!.



Antes de que te pongas a repartir debes saber una cosa: para los vecinos, para los coches de los vecinos y para los niños de los vecinos, tú no existes.

A mí, no me hace gracia.

Jugar a Paperboy en la Mega Drive ha sido como retroceder muchos años en el tiempo y volver a experimentar las mismas sensaciones. Sigo sin comprender porqué un chaval en bici es capaz de provocar tanta adicción y sigo sin darme cuenta del misterio, o lo que sea, que envuelve esta historia.

Me parece algo tan simple y que en poco tiempo te quita las ganas de seguir, que jamás sería repartidor por diversión.

Una cosa tengo que reconocer. La versión para la mayor de las Sega es técnicamente perfecta . Parece la propia máquina y a nivel gráfico y de desarrollo, todo perfecto. Mi problema viene de antes, viene de que no me gusta el Paperboy.

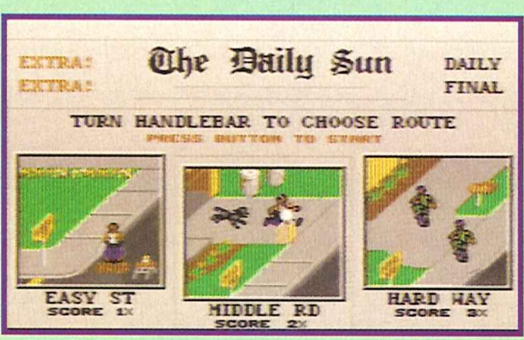
El consolero enmascarado





Un suntuoso barrio a las afueras de Los Angeles es el escenario en el que se desarrolla la aventura del Paperboy. Estáte atento porque en este "noble" lugar nada es lo que parece, y a la hora de la verdad lo bello se puede volver horrible. Sobre todo en el trato...

El Daily Sun es uno de esos diarios sensacionalistas en los que nada de lo que se cuenta parece cierto. Ándate con ojo porque todo lo que hagas será convenientemente reflejado en este periódico", desde el nivel de dificultad hasta las veces que te caigas.





LAS PUNTUACIONES

Arcade

DOMARK + TENGEN
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Fácil, media o dura.

Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 3 rutas, 7 días

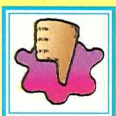
 80

 70

 75



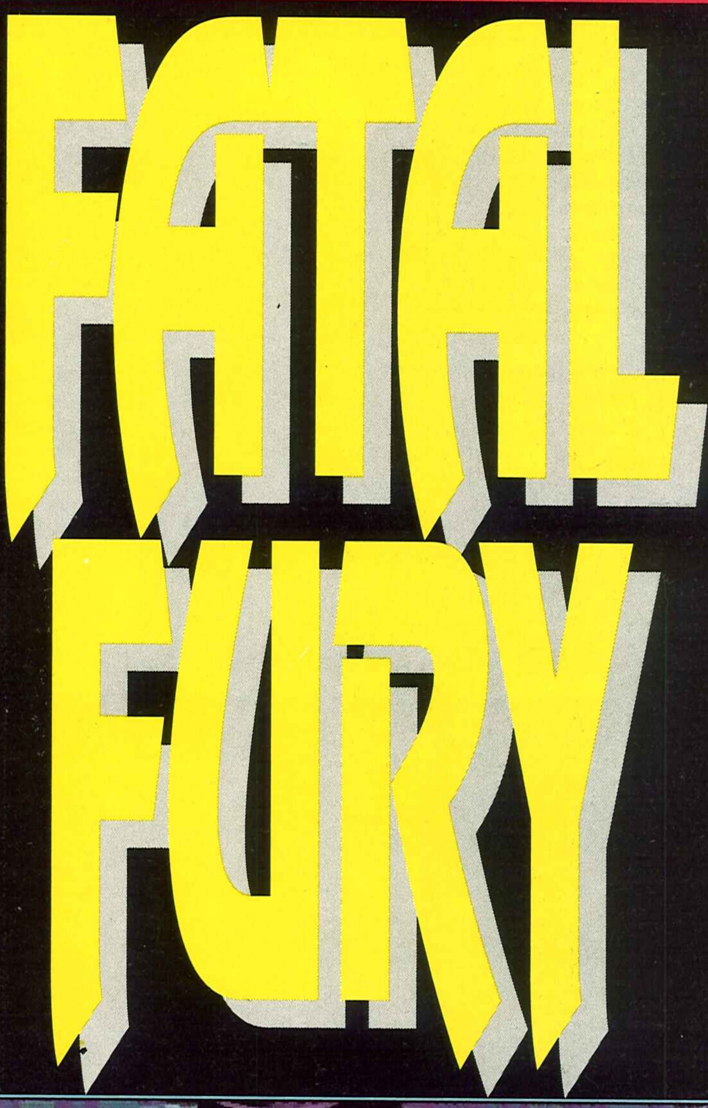
 **El scroll, algunos efectos de sonido y los gráficos de las casas.**

 **La ideadel juego, nunca nos pareció nada del otro mundo.**

76

LO MÁS NUEVO





FATAL FURY

Aparentemente, aquella ciudad situada al oeste de California, era como cualquier otra gran urbe del mundo: bulliciosa, contaminada, taponada, peligrosa... Sin embargo, una día al año, la metrópoli se transformaba por completo y se convertía en una gigantesca exhibición de artes marciales que invadía por completo sus calles y plazas. De todos los rincones del mundo llegaban luchadores dispuestos a medir sus fuerzas contra rivales desconocidos. Y los había de todo tipo: sabios ancianos venidos desde el lejano Oriente, "punkies" de rojizas crestas y negras artimañas, gigantones de fuerza y fiereza desproporcionadas...

Pero la historia que hoy os vamos a contar va más allá de la consecución de un simple trofeo, de unas cuantas victorias en combates de lucha callejera. Es la historia de una venganza, de una esperada venganza que lleva gestándose más de diez años. Pero... retrocedamos en el tiempo.

Por aquél entonces, el ganador imbatido del torneo era un tal Jeff Bogard, un gran luchador, limpio, ágil y caballeroso. Pronto, las envidias surgieron, y Geese, un mafioso empedernido, fundó un clan de malhechores con el único fin de acabar con Bogard. ➤







En este emocionante juego para Neo Geo, además de poner en práctica todo tipo de patadas, puñetazos y saltos, tendremos la oportunidad de efectuar de vez en cuando un golpe especial como el que vemos arriba. Cada protagonista tiene cuatro de estos ataques especiales. Practícalos mucho y podrás derrotar con mayor facilidad a tus adversarios.

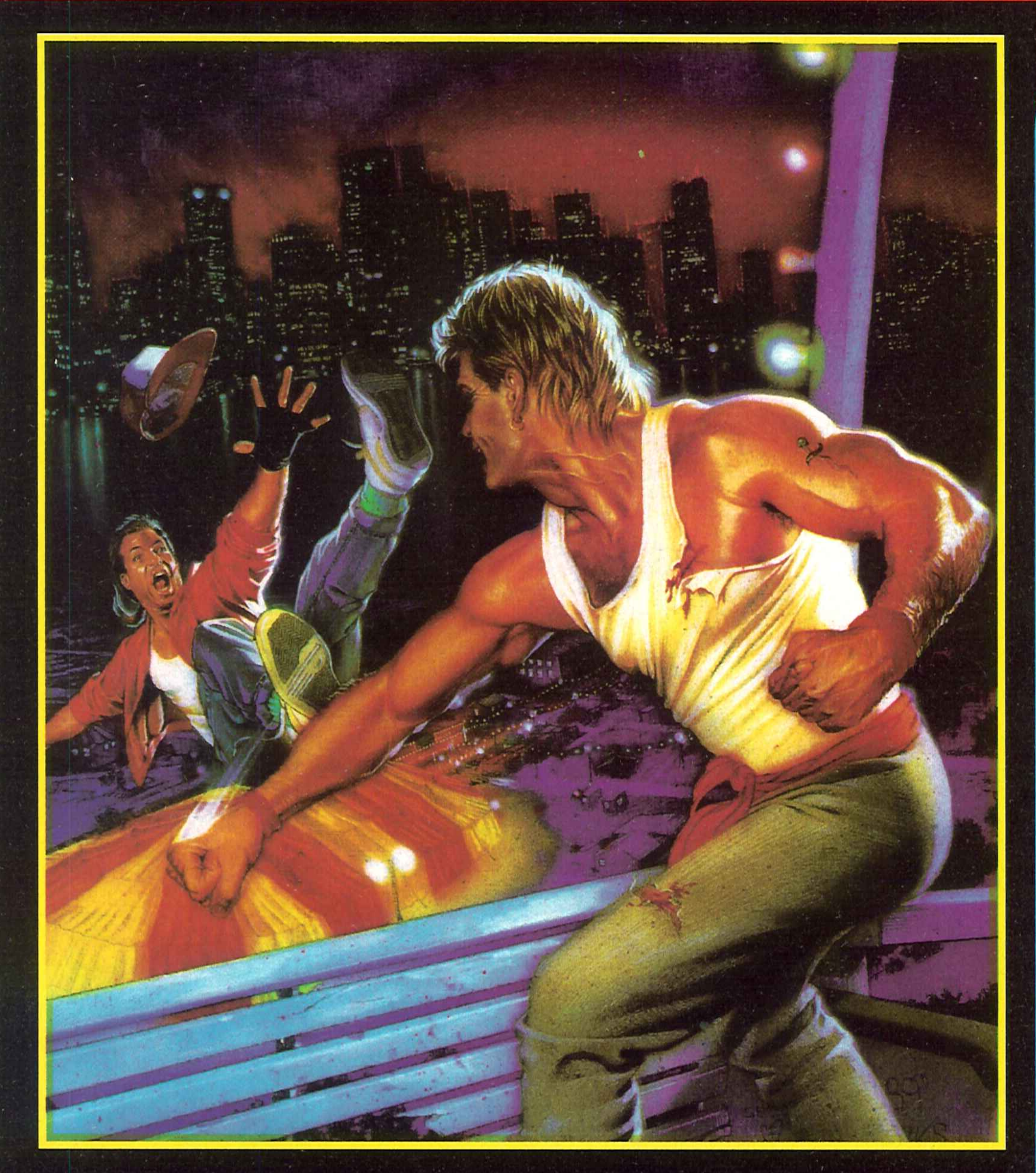


La calidad de los gráficos no admite ningún tipo de comentario. ¿O es que acaso no véis lo alucinante de los decorados y lo bestial del tamaño de las figuras?. Pues esperad a verlas en movimiento...





Fatal Fury es un juego de lucha en su más pura expresión: un escenario casi inmóvil, un rival aterrador y... se inicia la lluvia de golpes de todo tipo. Así, con ocho potentes adversarios.



Lucha de titanes



Tres eran tres

Los combates están protagonizados por tres hermanos. En nuestra mano está elegir con cual de ellos queremos luchar, ya que cada uno tiene sus habilidades especiales.

***Terry Bogard**: el maestro de artes marciales por excelencia. Después de la muerte de su padre, Terry dejó su casa y partió en busca de aventuras. Pronto aprendió la vida en las calles y sus dotes de Street Fighter aumentaban día a día. Largos años de entrenamiento y el amargo sabor de la venganza convierten a este guerrero del asfalto en un serio candidato a la victoria y al título.*

***Andy Bogard**: el rey del puño. El hermano pequeño de la familia es otro de los favoritos para la candidatura del "King of Fighters". Acosado por un complejo familiar, este personaje estrenó bajo las condiciones más duras frente a maestros japoneses de artes marciales. Andy aprendió de estos grandes sabios que el tamaño es lo de menos, lo que importa es la habilidad.*

El recuerdo de su padre le da fuerzas en los momentos más oportunos.

***Joe Higashi**: el joven guerrero campeón de la disciplina Muethai (kick boxing). Nació en Japón, donde ganó varios torneos locales, lo que le trasladó a Thailandia, el país de los kick boxers. Gracias a un maestro experto de esta modalidad, Joe adquirió más velocidad y mayor potencia en sus puños. Ahora está dispuesto a conquistar el título, cueste lo que cueste.*



Hey ! get the information from him !



I will never lose ! !
Yes, sir ! !

LOS COMBA







WESTERN SUBWAY: *En este pintoresco paisaje urbano tendrá lugar la batallla entre uno de los tres héroes y Duck King, un "punkie" que pelea rápida y efusivamente. Este contrincante no dejará ni un solo instante de atacarnos una y otra vez. Hasta que no le golpeemos y zarandeemos media docena de veces no dará con sus huesos en el frío suelo. Lo más eficaz: salto y patada o volteo mortal.*

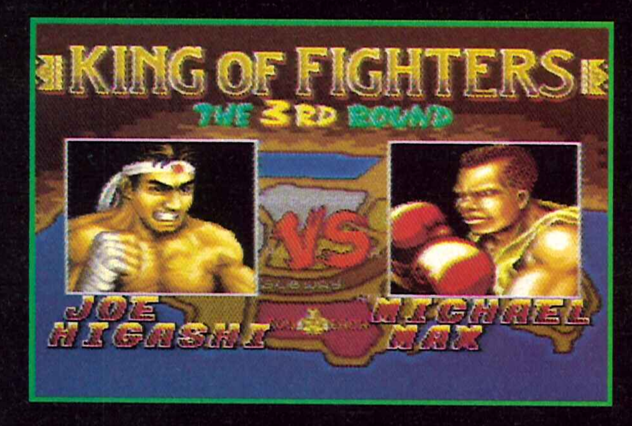






PAO PAO CAFÉ: *En este restaurante Thailandés, Richard Myer espera pacientemente para hacerte nudos en los higadillos con sus incesante volatines y volteretas mortales.*

Cuando Richard empiece a revolotear por la pantalla, procura agacharte, los daños serán menores. Para derrotarle, emplea golpes bajos, volteos y alguna que otra patada con salto.







SOUND BEACH: *Esta concurrida playa será testigo de las reyertas entre el héroe o héroes y el villano, Michael Max, un boxeador retirado y buscado por la ley por su frenética violencia.*

Cuidado con los tifones que lanza ocasionalmente, porque harán que tu barra de energía se quede a cero en cuatro pasadas. Zúrrale con golpes bajos y saltos con puñetazo.







HOWARD ARENA: *El chinaca Tung Fu Rue te hará la vida imposible. Cuando le asestes un par de golpes, enloquecerá y triplicará su tamaño y violencia. No contento con eso, lanzará fuego por cada poro de su piel y levitará mientras balancea sus puños al son del viento. Consejo, voltéale dos veces cuando sea pequeño, si crece, atízale golpes bajos con la máxima rapidez.*

TES UNO A UNO







HAPPY PARK: *Este pacífico barrio dejará de serlo en el momento que tu y Hwa Jai entréis en escena. Este indio Atahualpa es conocido por la brutal fiereza que desprende al beber un líquido alucinógeno que le lanzará un amigote suyo desde el público. No te preocupes, unas series precisas de golpes bajos y nuestro indio caerá como la endibia Marcela. Bueno, pero tampoco te confíes demasiado...*







DREAM AMUSEMENT PARK: *¿Te gustaría visitar un gran parque de atracciones?, ¿te gustaría recibir la mayor paliza de tu vida?, pues no tienes más que situarte delante de Riden, el gigantón suizo. Esta mole de 12 toneladas te pondrá como una estera en menos que canta un cisne. Aunque parezca invencible, una inteligente táctica de saltos con puñetazo y retiradas fugaces serán de lo más eficaz.*







SOUTH VILLAGE: *¡Atención!, nos encontramos en un gran puente colgante. Aquí nos espera Billy Kane, el último matón quinceduresco de Geese, pero con una barra de acero toledano en sus manos. No te obceques en quitársela porque su querida madre se la devolverá desde el público. Golpes altos y grandes volteos acabarán con él. Una vez derrotado, saltará la sorpresa...*







GEESE: *Cuando todo parece haber terminado, ¡aparece el propio Geese!. ¡Por fin nos vemos las caras con el asesino de nuestro padre!. Pero, ¡ay amigos!, es más duro de pelar que todos los enemigos juntos. Rapidez y buen uso de todo tipo de golpes serán los obstáculos para llegar al final. Aquí tendrás que utilizar tanto los golpes bajos como los altos, amén de las llaves especiales.*

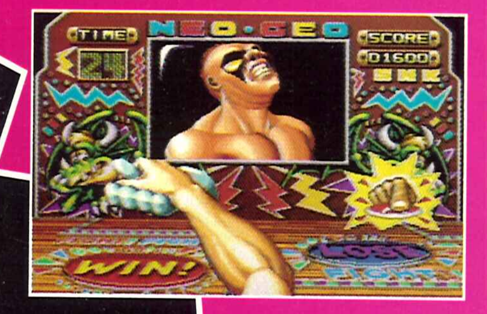




Ganar bonus a pulso

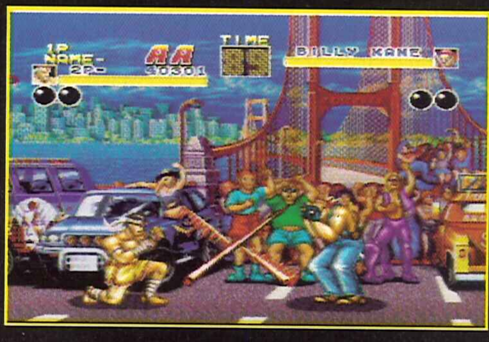


Cuando derrotes a dos adversarios, accederás a una trepidante y fatigadora fase de bonus. Un individuo de gran tonelaje y portentosos brazos te retará a un agotador pulso. Para ganarle, tendrás que pulsarrápidamente el botón A. Si eres lo suficientemente rápido y resistente , te harás con la victoria y una buena cantidad de puntos extra.









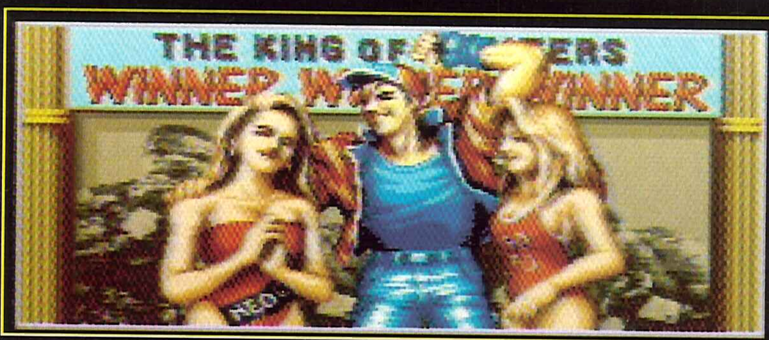
El juego lo componen sólo ocho combates. Pero vencer en cada uno de ellos nos va a costar lo nuestro.















➤ Utilizando todo tipo de artimañas, consiguió reunir al resto de luchadores del torneo y les dió instrucciones claras y precisas.

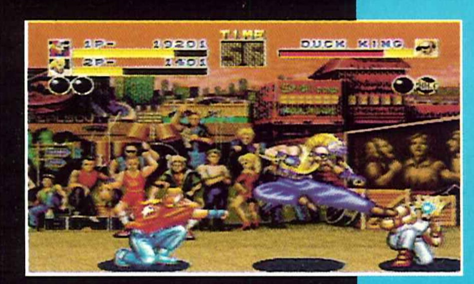
Un oscuro y sucio callejón fue testigo del crimen. Siete figuras se abalanzaron sobre Bogard y acabaron con su vida. Geese se había salido con la suya y desde ese momento se encargó de patrocinar las luchas y hacerse con los suculentos beneficios que producían.

El tiempo ha pasado y los torneos han ido sucediéndose con mayor o menor fortuna. Este año, sin embargo, es muy especial: los siete luchadores que truncaron la meteórica carrera de Bogard, van a coincidir en el certamen. Es la ocasión idónea para derrotarlos a todos y acabar con el poder de Geese.

Y para eso han venido hasta aquí los tres hijos de Bogard, quienes se han estado entrenando duramente durante todo ese tiempo con la única obsesión de vengar a su padre. ¿Lo conseguirán?, ¿podrán estos tres hermanos hacer justicia?... la respuesta, amigos, está en vuestros puños, digo, manos.

Y dejando ya a un lado el argumento, pasamos directamente a decir que posiblemente os habréis dado cuenta de que este juego sigue los pasos del mítico, épico y auténtico rey de los salones arcade Street Fighter 2, juego presentado hace algún tiempo por Capcom. Pues efectivamente, así es, pero este enorme parecido no es simplemente casualidad, ya que ambos títulos han sido realizados por el mismo equipo de grafistas y animadores. Y éso se nota, amigos: personajes de enorme tamaño, espectaculares movimientos, golpes demoledores y un sinfin de detalles técnicos que equiparan muy mucho a estos dos espectaculares juegos.

Por cierto si véis Fatal Fury en los salones recreativos, no os sorprendáis. Sí, es este juego de Neo Geo.







Modo 2 Player

Si todo lo contado hasta ahora os parece poco, en este Fatal Fury también podéis participar dos jugadores, tanto uno contra otro como los dos juntos.

Al seleccionar el modo 1P vs 2P, los dos jugadores se enfrentarán entre ellos, quien gane dos veces, se proclamará vencedor.

Si por el contrario, eliges un escenario, en el modo de los dos jugadores, ambos aunarán sus fuerzas y potencial bélico contra el enemigo que se interponga en su camino.

Esta opción convierte al cartucho en un reto doble. Doble jugador, doble diversión.

La perfección de un arcade

Si alguna vez has soñado con tener una máquina como el Street Fighter 2 en tu propia habitación, ahora puedes cumplir tus deseos con este Fatal Fury, pues todo el sabor de los grandes mitos arcadianos está dentro de este súper cartucho. En pocas partidas aprenderás todo lo que da de sí este juegazo: golpes especiales, volteos, puñetazos, patadas, todos ellos sonando tan reales que hasta te dolerá el cuerpo después de algunos combates. Y si te parece poco, hay más: dos jugadores simultáneos, fases de bonus, grandes melodías y una adicción perfecta que te meterá de lleno en una lucha fatal, Fatal Fury.

The Elf

LAS PUNTUACIONES


Arcade

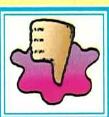
SNK
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Es una máquina.
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 7

 95

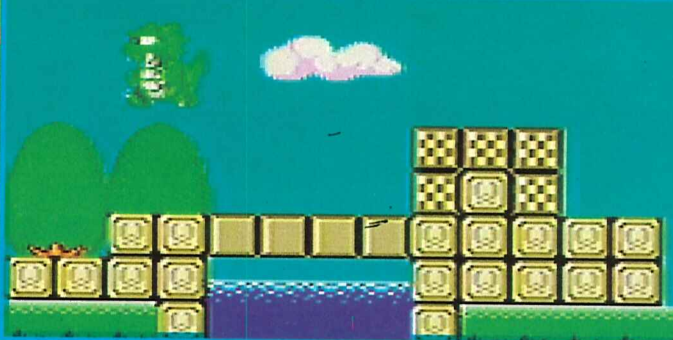

 93

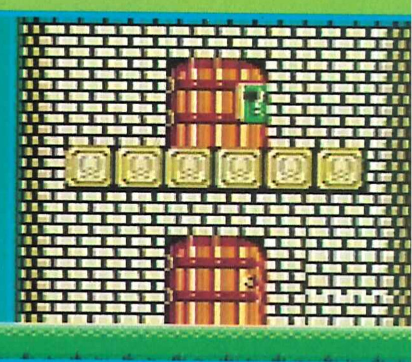

 90

 **Todo el sabor de las mejores máquinas.**

 **¿Tú que crees?**

91















No, no es un enemigo, es Wonder transformado en lagartijo.
HOBBYTRUCO:
En esta pantalla tendréis que esperar a que caigan unos cuántos bloques de las alturas. Poco a poco formarán una escalera que os permitirá subir a un nivel superior.



Este fiero Dragón Azul, será el guardián que nos cierre el paso hacia la segunda fase.
HOBBYTRUCO:
La estrategia para acabar con él es saltar y asestarle golpes en el semblante. ¡Adiós al dragón celeste! .

¡Atención, chicos!, porque Wonder Boy llega de nuevo a la portátil más anunciada en las marquesinas del bus, a través de un juego que nos sitúa en una de las muchas correrías del rubio mozo en pos del dragón perdido de turno.

Pero el infortunio se ha cebado una vez más en nuestro héroe, y un hechizo mágico le ha convertido en un verdezuelo lagarto. El objetivo de nuestro héroe va a ser, por tanto, recorrer mil y un lugares para encontrar todos los objetos necesarios para recuperar su apariencia humana y proseguir su camino en busca de hazañas varias.

A lo largo del juego, el Chico Maravilloso se covertirá en seis criaturas diferentes: humano, lagarto, ratón, piraña, león y halcón, cada una de ellas con posibilidades y características diferentes.

Para volver a su forma habitual, Wonder tendrá que derrotar al dragón Vampiro y coger la Cruz de la Salamandra, para lo cual vuestras pequeñas y poco utilizadas celulitas grises tendrán que ponerse en acción a través de una videoaventura plagada de laberintos, puertas escondidas, hechizos, objetos, armas...

¿Ha quedado claro que nos encontramos ante una gran aventura?.



Wonder Boy ha vuelto a caer en la trampa de la Game Gear. En esta ocasión lo ha hecho en una aventura en la que la sabia utilización de objetos y llaves juega un papel fundamental.

EL RETORNO DEL CHICO MARAVILLOSO









Dispuesto a arrasar

¿No decías que faltaban aventuras consoleras en tu Game Gear?. Pues no te pierdas la oportunidad de disfrutar con una de ellas, quizás la más trepidante del momento, y encima protagonizada por el mozo maravilloso, Wonder Boy.

Prepárate para viajar por múltiples y bonitos escenarios, visitar tiendas donde comprar items, enfrentarte a enemigos mil, mutarte en seis criaturas diferentes.. en fin, a hacer todo lo necesario para pasártelo de miedo. Porque te aseguro que el jueguecito es súper entretenido y te auguro muchas horas de adicción y largas partidas de disfrute total. ¡Ah!, y ten cuidado con la inercia de Boy, porque el chico ha llegado totalmente lanzado y dispuesto a arrasar.

Wizard



Las profundidades de un frío y angosto foso acuático formarán parte de uno de los muchos escenarios que componen el mapeado de este penúltimo capítulo de Wonder Boy. Pero no te preocupes porque este gran y rubio muchachote sabe nadar, ¡y no sabéis cómo!.

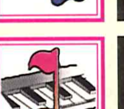


Tan pronto salimos de una mazmorra, como nos internamos en un pasadizo totalmente galáctico. Y es que este Wonder Boy está dispuesto a enfrentarse a todo lo que salga a su paso. Y saldrá de todo.

LAS PUNTUACIONES

Aventuras

SEGA
Nº jugadores: 1
Dificultad: Hay que jugar mucho.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: Muchas.


89


85

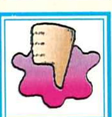




90

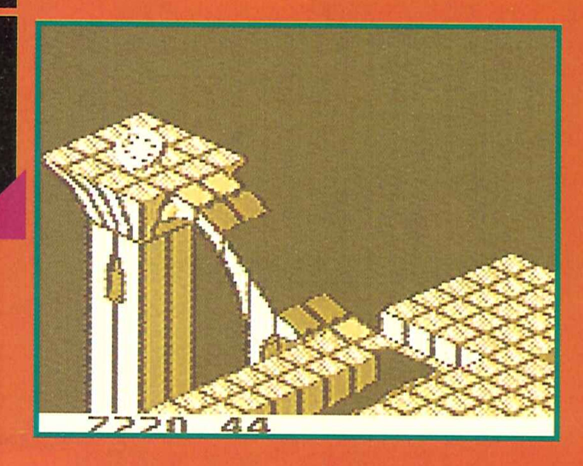


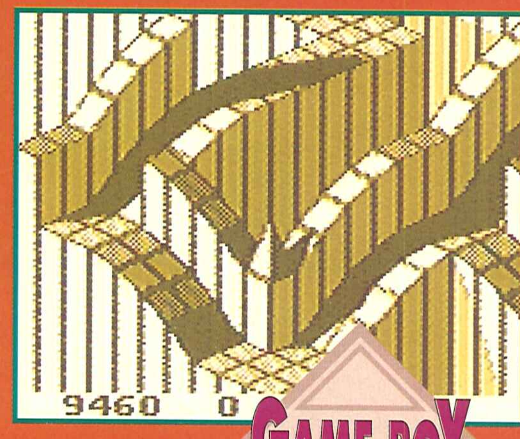
Los gráficos, el sonido y la jugabilidad. O sea, todo.


El movimiento "deslizante" de nuestro héroe.

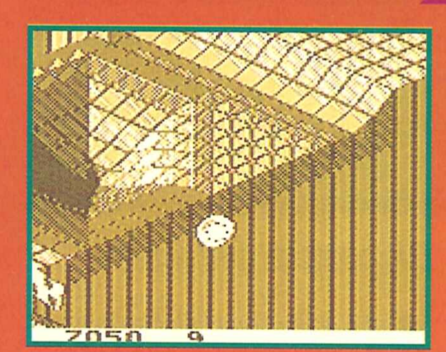
88

LO MÁS NUEVO





GAME BOY

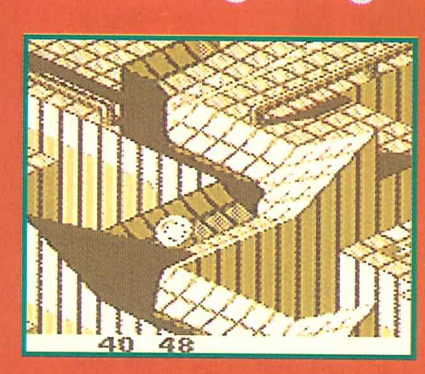


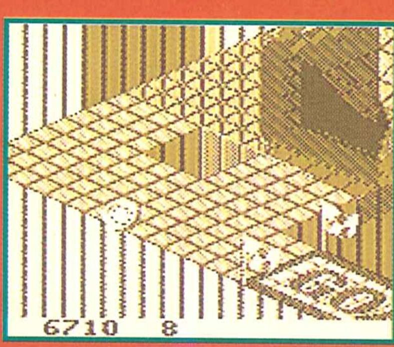
AL BORDE DEL ABISMO

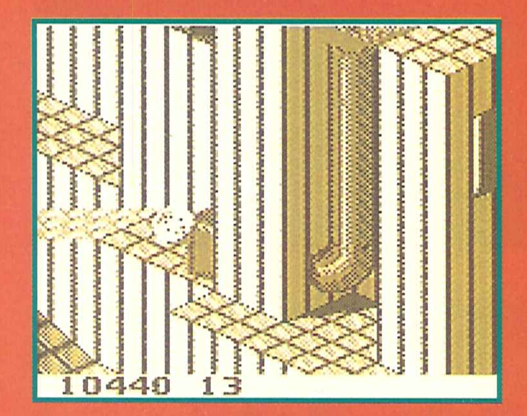
MARBLE MADNESS

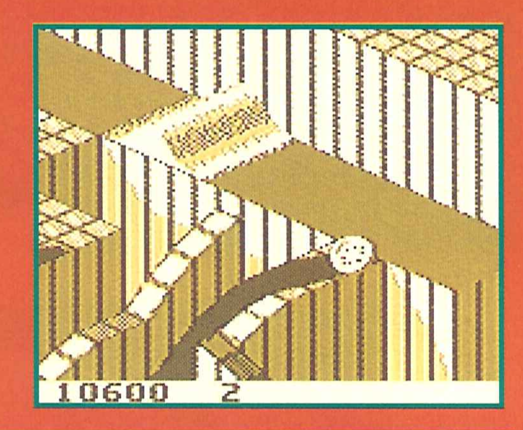
OFFICIAL GAME BOY GAME PAK

Official Nintendo Seal of Quality











Este juego puede llegar a convertirse en una auténtica locura. Su mecanismo es sencillo como la vida misma, pero, al igual que ella, en ocasiones puede llegar a complicarse sin motivos aparentes. En cualquier caso,no te dejará frío.

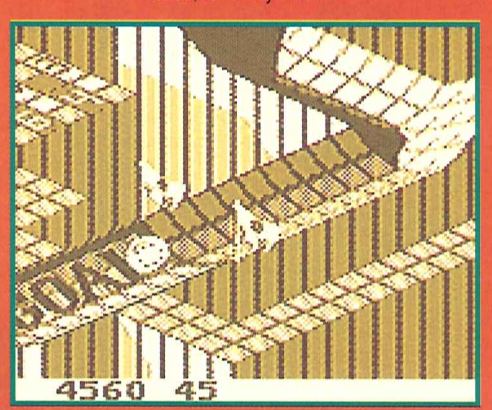
Giancarlo Vialli

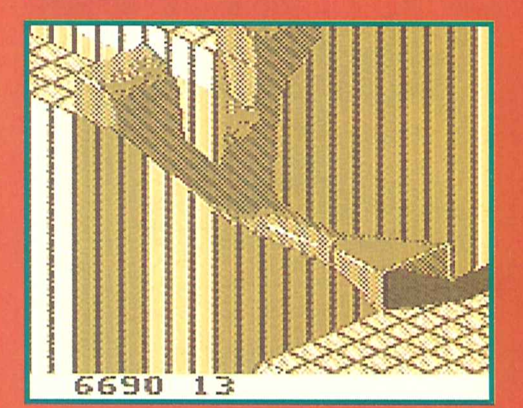


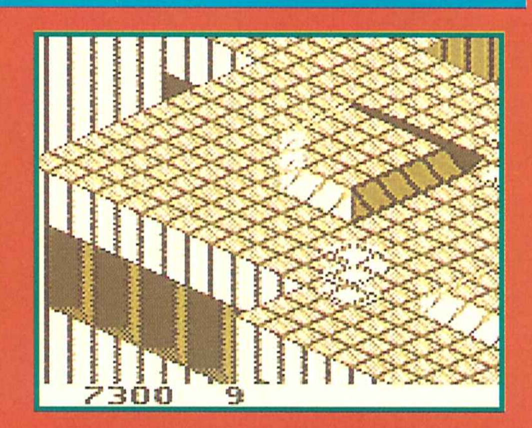
Un auténtico reto

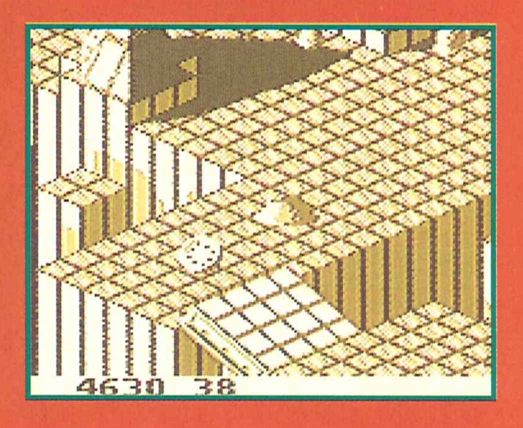
***M**arble Madness es, en su conjunto, un juego de adicción a prueba de bombas, que puede hacer perder los nervios al más pintado.*

En su estreno sobre Game Boy, este clásico recreativo no ha querido endurecerse demasiado. Fruto de ello es la facilidad con que se completa el primer circuito y la alegría con que se entra en el segundo. Ahora, que ahí acaba todo. Ni las maravillosas tres dimensiones, ni el control esmerado del asunto, ni las ventajas que puedas encontrar en el tiempo, pueden librarte de caer sistemáticamente en el resto de niveles. Y ésto es un arma de doble filo: puede engancharte a tope, o hacer que al tecer intento te den ganas de irte a montar en la bici.









Marble Madness, el clásico de la bolita que transita por los más intrincados laberintos, llega a la Game Boy con ganas de dar caña.

Cinco enrevesados niveles, un crono que no deja de contar hacia atrás, unas rampas perversas, una línea de meta que está tan lejos que ni te imaginas, y una pelotita que se va por el precipicio a la mínima, son sus principales armas.

¿Qué?, mola el reto, ¿verdad?. Pues tranquilízate, porque la cosa no es tan difícil como la pintan. Es entusiasmante, adictiva y peligrosa, pero no cuesta ponerse con ella. Baste deciros que el control del protagonista, uséase, la bolita, es magnífico y con un poco de práctica, enseguida os haréis con él. Además, la bien conseguida tridimensionalidad ayuda mucho a la hora de no perder el rumbo. Y eso, quieras o no, es fundamental. Sobre todo en un juego en el que, a pesar de una notable escasez de enemigos (sería demasiado), tendrás que medir tus movimientos al milímetro. Y no exageramos ni un pelo.

LAS PUNTUACIONES

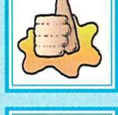


Arcade

MINDSCAPE + TENGEN
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 5 circuitos.
Dificultad: A más, llegando a límites chungos.



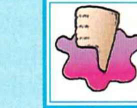
78



El control de la bola, la perspectiva y las musiquillas.



82



El nivel de dificultad en algunas fases.



90



LO MÁS NUEVO



DRAGON SPIRIT™

Fuego en los cielos

Dragon Spirit es una máquina recreativa de sobra conocida por todos, o al menos así debería de ser. Desde su nacimiento hace un lustro (ya sabéis, cinco años), esta máquina cautivó a los jugones de todo el mundo gracias a su trepidante y adictivo desarrollo y sus gráfico resultones. Pues bien, para deleite de los Turbograferos (que nos hemos enterado que ya sóis muchos), llega este Dragon Spirit, totalmente idéntico al original, con sus ocho niveles, sus armas ampliables, sus mismos gráficos y lo que es más importante, con toda su adicción y jugabilidad.

Pero vayamos con la historia que da origen al juego. Una noche de luna nueva, el mago Amur invocó desesperadamente a los dioses de la fortuna eterna. La princesa Alice había sido capturada por el hechicero Zowel y encerrada en una sucia mazmorra.

Una vez más, los dioses fueron benévolos con Amur, y le transformaron en un dragón, un bello dragón de color celeste y límpidos ojos cristalinos. Y le otorgaron el poder del fuego.

Así, en esta bella historia representaremos el papel del dragón Amur, quien inicia la frenética búsqueda de su amada a través de ocho niveles llenos de enemigos y que transcurren a lo largo de montañas, campos baldíos, volcanes, junglas, desiertos, cuevas, glaciares y hasta el propio palacio de Zowel.

Como es lógico, las armas y ayudas van a desempeñar un papel súper importante, y a lo largo del juego encontraremos fuego letal, vidas extra, escudos protectores y hasta doce facultades diferentes que facilitarán incluso la posibilidad de dotar al dragón de tres cabezas, aumentando enormemente su poder de ataque.

Pero ésto es tan sólo una pequeña introducción. La única idea que queremos que te quede clara de Dragon Spirit es que, a pesar de tener la estructura típica del matamarcianos, -en la que se te invita a hacer uso contínuo del disparo-, su ambiente, gráficos y desarrollo te llevarán a sensaciones diferentes que te permitirán disfrutar de grandes y gozosas jornadas consoleras.



HOBBYTRUCO: cuando consigáis una nueva arma o una cabeza más para vuestro dragón, evitad el fuego enemigo o la perderéis irremisiblemente. Pero al menos no perderéis una valiosa vida..

Magia roja y azul

Repartidos por el mapeado, encontraréis ciertos huevos de color rojo y azul, que, al ser destruídos, revelarán valiosas y necesarias mejoras. Los huevos rojos aumentarán nuestro poder de disparo hasta cuatro veces su potencia normal. Los huevos azules dotarán a nuestro dragón Amur de una cabeza más; eso sí, el número máximo de huevos azules es de tres. Es decir, que podremos tener hasta tres cabezas.

Dragon Spirit es un curioso matamarcianos en el cual se han sustituido la nave por un dragón y la flota enemiga por ordas de seres mitológicos.











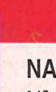


Otra excelente conversión

Una vez más, la conversión de máquina recreativa a Turbo Grafx ha alcanzado un grado de perfección considerable. Este Dragon Spirit ha sido capaz de albergar todas las características del mito de Namco, con sus ocho trepidantes fases, sus grandes enemigos finales, todas las armas y power ups, y la disfrutabilidad suprema de los buenos juegos. Mención especial para el súper suave scroll y las agradables y pegadizas melodías que acompañan a nuestro dragón. Un juego recomendado para los amantes de los shoot'em ups en su máxima expresión.

The Elf

LAS PUNTUACIONES



Arcade

NANCO + NEC
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 8
Dificultad: Los dragones nunca lo tuvieron fácil.



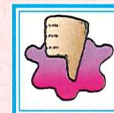




Idéntico a la máquina recreativa de Nanco. Super jugable y adictivo.







No tiene continuaciones.





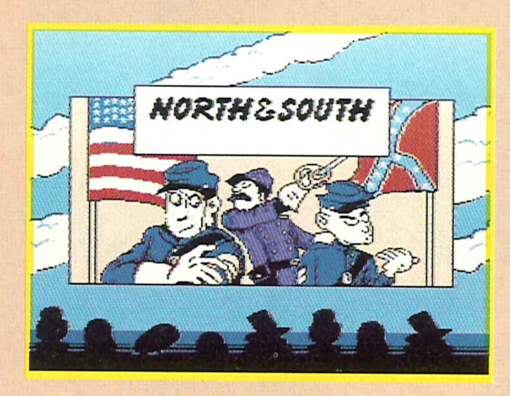




NORTE Y SUR



Viejas batallas, nuevas glorias.



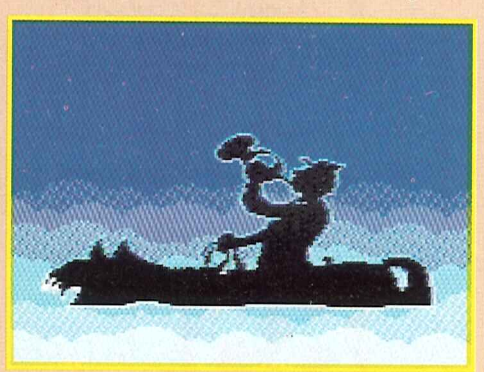
Aquí os mostramos algunas de las pantallas de las curiosas escenas de presentación. Junto a ellas podéis ver el mapa de EEUU en el que tendréis que desplegar vuestras tropas y dotes de estrategas.

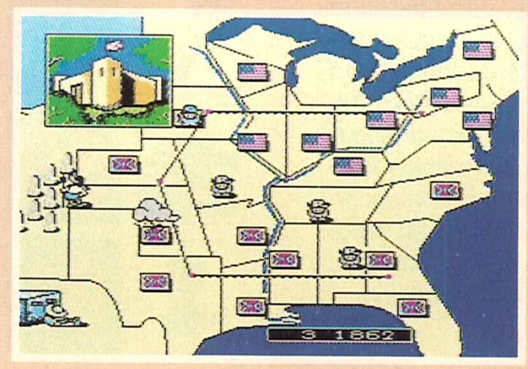
Norte y Sur es una recreación de los eventos de la Guerra de Secesión norteamericana. En él podremos ver de nuevo a Federales y Confederados emperrados en una batalla sin cuartel, que ahora os tendrá a vosotros como auténticos protagonistas. Luchas, conquistas... la historia de los Estados Unidos, en definitiva, contada en tono humorístico y planteada en forma de juego a caballo entre la estrategia y el arcade resultón.

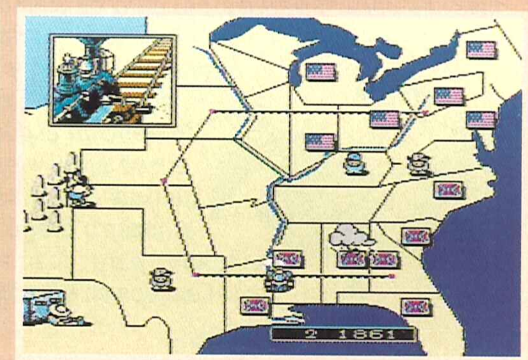
Esta adaptación de Kemco para Nintendo os pone a las riendas del bando americano que más os guste durante el período en que transcurrieron las batallas, (1861-1864), y allí, en el más puro estilo de los generales de West Point, deberéis guiar a vuestros soldados hacia la victoria final a través del enorme mapa de los EEUU.

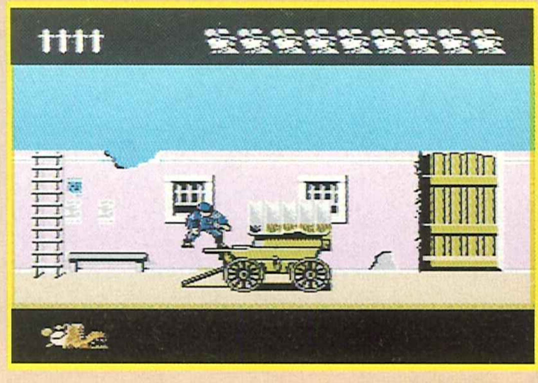
Norte y Sur viene a ser un a especie de juego de tablero animado en el que, tras mover las "fichas" que corresponden a la situación de vuestras tropas, aparecerán en escena diferentes fases en forma de arcade en las que tendréis que poner también a prueba vuestra puntería con el cañón o vuestra habilidad en el lanzamiento de cuchillo.

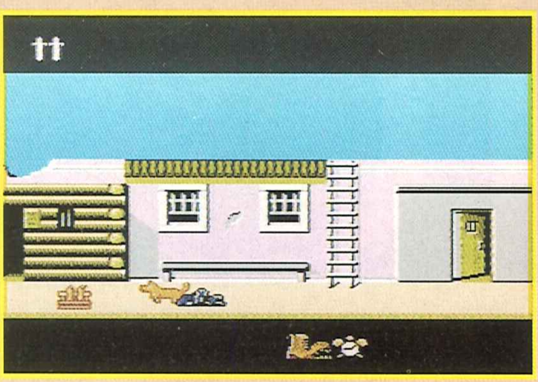
Norte y Sur: sentido de la estrategia y rapidez de reflejos unidos en un sólo título.











El asalto al fuerte enemigo es una de las escenas arcade, muy difíciles por cierto, con las que tendremos que enfrentarnos cada cierto tiempo.



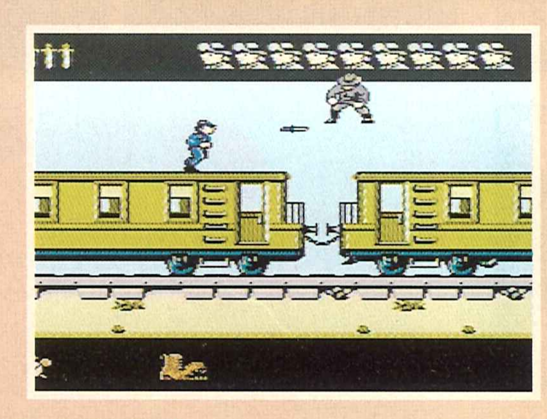
¿Ni al Norte ni al Sur?

Norte y Sur tiene un encanto especial. Pese a ser un programa de guerra no inspira ni un ápice de violencia. Todo lo contrario. El interesante y bélico argumento que propone, la Guerra Secesionista, es contemplado desde un punto de vista casi humorístico en el que realmente lo importante es pasar un buen rato.

Para ello se mezclan dos sistemas tradicionales, y aunque sólo uno de ellos hace un poco de honor a su género, el arcade, el otro sirve de perfecto intermediario, la estrategia.

Pero que quede claro que para llegar al arcade, hay que pasar antes por la estrategia, y que aunque las fases de habilidad en teoría son las que le dan la gracia al juego, el caso del asalto al fuerte o al tren, no me ha emocionado en absoluto. Supongo que por mi inutilidad a la hora de conseguirlo.

Giancarlo Vialli





HOBBYTRUCO: *Si quieres conquistar un territorio sin utilizar la fuerza, reune a tus soldados alrededor de un estado. Si hay suerte y el enemigo no se escapa, entrarás en posesión de esas tierras sin tener que llegar al enfrentamiento directo. ¡Estrategia, le llaman!*

Sobre las batallas

Cada vez que desplazamos a uno de nuestros pelotones, se abren una serie de posibilidades.

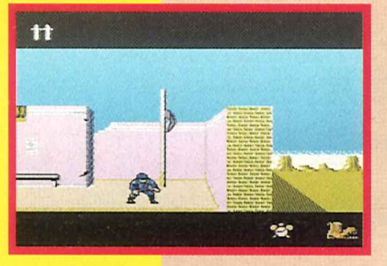
La primera se da cuando ese estado ***no ha sido aún tomado por nadie****. En ese caso, el territorio queda controlado por el jugador que primero llega.*

Cuando el ejército enemigo está en ***posesión del territorio*** *y osamos tocarlo, se entra en batalla. Es la primera fase arcade y en ella desplegaremos a la infantería, a la caballería y a la artillería.*

Otro supuesto sugiere que en ese Estado haya una ciudad ***controlada por un batallón enemigo****. Si queremos conquistarla debemos batallar contra el ejército contrario para luego invadir el fuerte a través de otro arcade lineal en el que el tiempo, las trampas y los civiles tratarán de impedíroslo.*

El ***tren*** *es otro elemento importante. Aquel que controle las cuidades que unen la línea de este ferrocarril se verá premiado con buenas sacas de dinero para comprar otro ejército.*

Respecto a las "sorpresas", reseñar que las hay de tres tipos: las actuaciones esporádicas de indios y mexicanos, la lluvia, -que provoca que nuestros soldados no puedan desplazarse-, y la llegada de tropas de apoyo europeas.





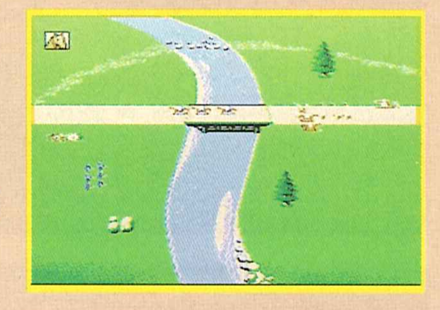
LA UNION VS LOS CONFEDERADOS: EL JUGADOR CONTRA LA MAQUINA

EL AÑO DEL SEÑOR DE 1861 PRINCIPIO DE LAS HOSTILIDADES

VENTANILLA DE DESASTRES: INDIOS, TORMENTAS Y BARCOS DE EUROPA CON REFUERZOS

EL FOTOGRAFO LA INMORTALIDAD

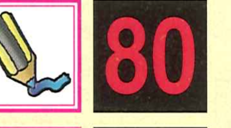
Norte y Sur combina habilidad y estrategia, aunque ambas en pequeñas dosis.

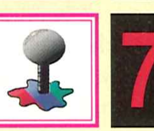


LAS PUNTUACIONES

Simulador

KEMCO / INFOGRAMES
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Según la que elijas.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: No hay.



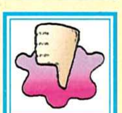



80

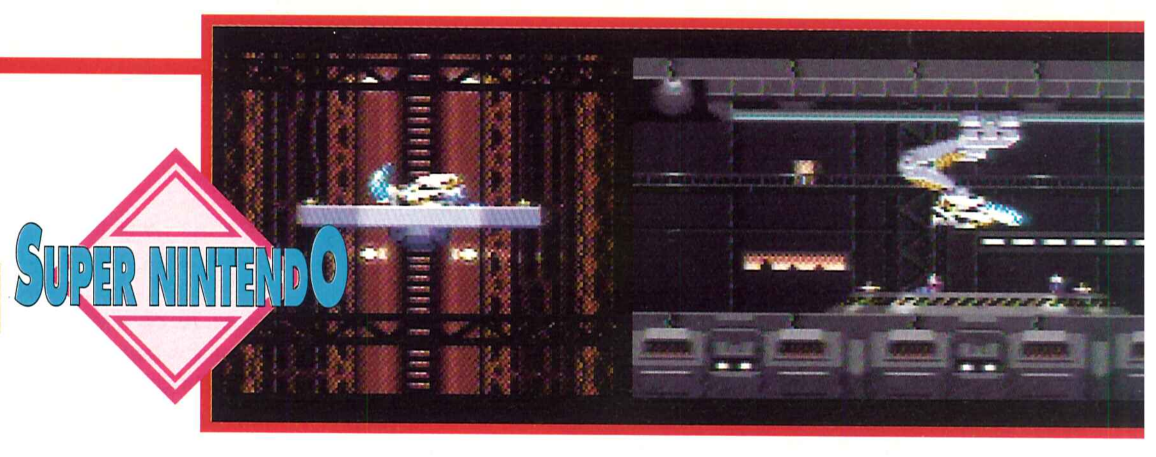
65

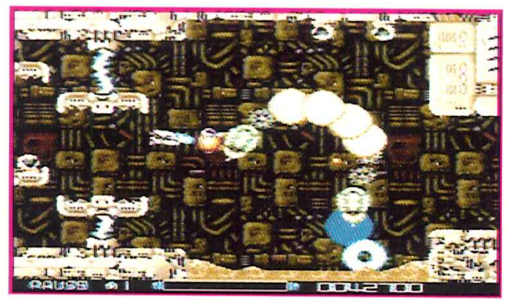
75

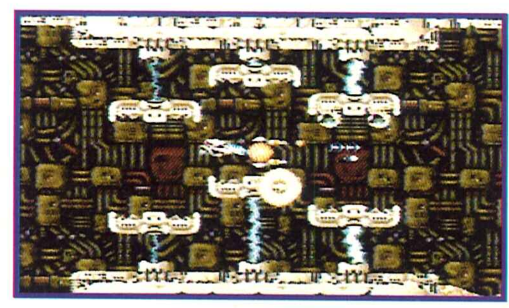

El argumento y la presentación.


Las fases arcade del tren y el fuerte.

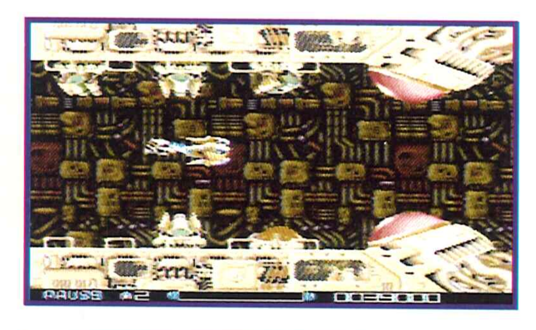
76



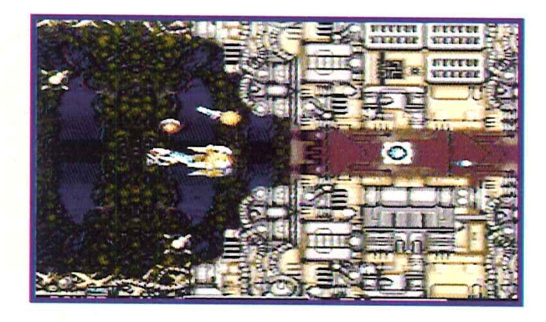


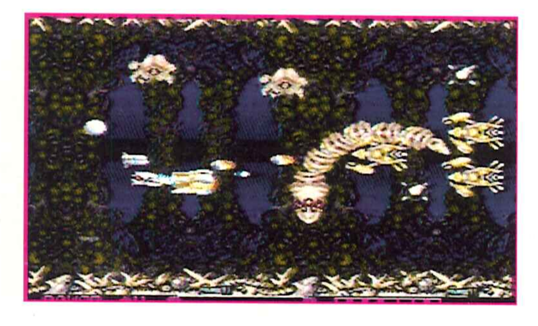












ALIENS
El regreso

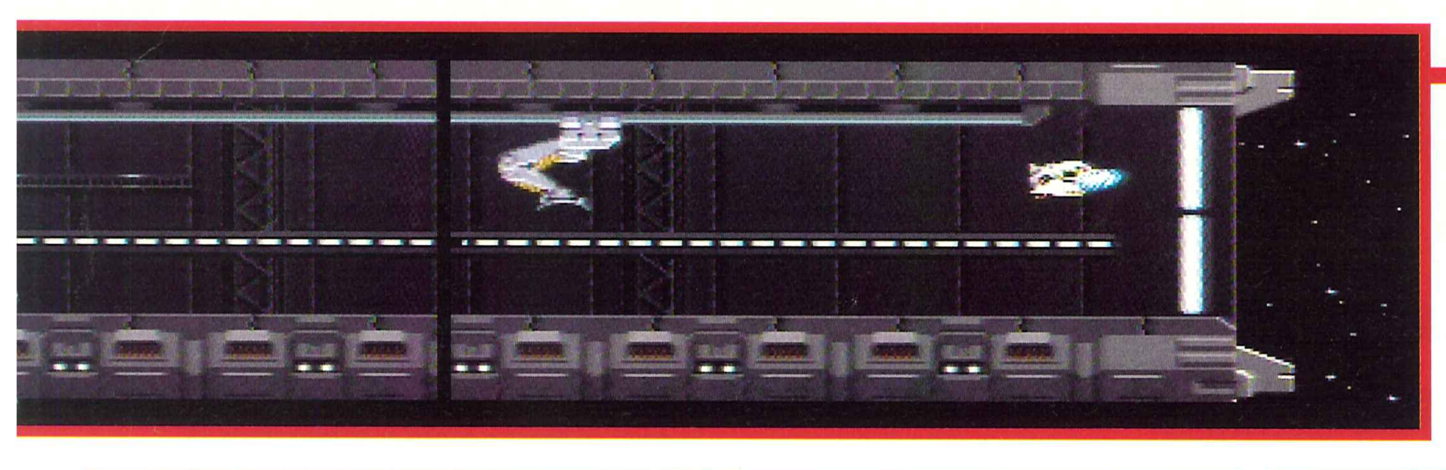
Como muchos de vosotros sabréis, R-Type, junto con la trilogía Némesis (Gradius), es uno de los más grandes shoot'em ups espaciales de todos los tiempos. Tanto es así, -y no es broma-, que cuando la máquina arcade R-Type apareció en los salones recreativos, obligó a la Casa de la Moneda estadounidense a ampliar la produción de monedas de diez centavos (la maquinita de marras arrastraba irremisiblemente a miles de personas a ir en busca del emperador Bydo y las monedillas se gastaban con una rapidez inusitada).

Y es que Irem, había dado en el clavo de la diversión: gráficos increíbles, dobles scrolles, los enemigos finales más gigantescos vistos hasta la fecha y una jugabilidad realmente alucinante, digna del juego más perfecto del momento.

Las conversiones no se hicieron esperar y la mayoría de consolas y ordenadores pudieron disfrutar de su correspondiente versión, supervisadas siempre por la propia Irem, aunque no realizadas directamente por ella.

Dos años más tarde salió la segunda parte, un "remake" de la primera pero con escenarios diferentes y nuevos monstruos de fin de fase.

Y así llegamos hasta el presente, donde nos encontramos con que la nueva gran consola de Nintendo no quiere quedarse sin albergar entre sus circuitos al clásico de los matamarcianos. Y como la ocasión lo merecía, la propia Irem ha sido quien ha decidido encargarse de llevar a cabo esta última versión del genial Super R-Type. ➤



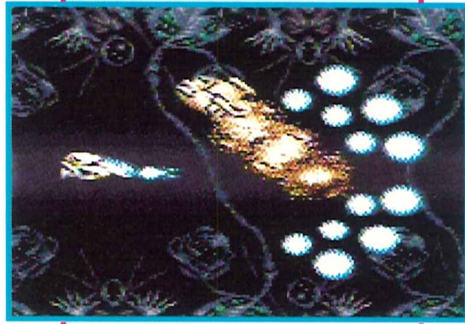
Esta es la escena que da comienzo al juego. La poderosa nave R-9 es lanzada al espacio exterior, y está dispuesta a surcar siete largas fases, derrotar al emperador Bydo y a todos sus secuaces galácticos. ¿Serás capaz de ayudarla?.



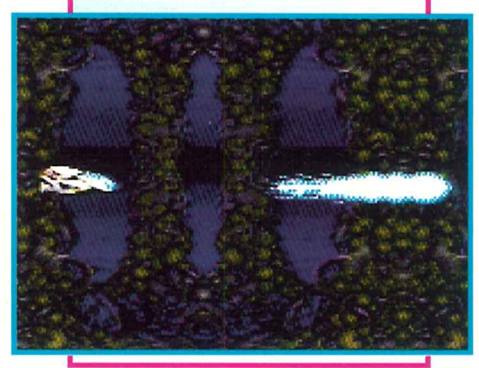
Super Drone Power

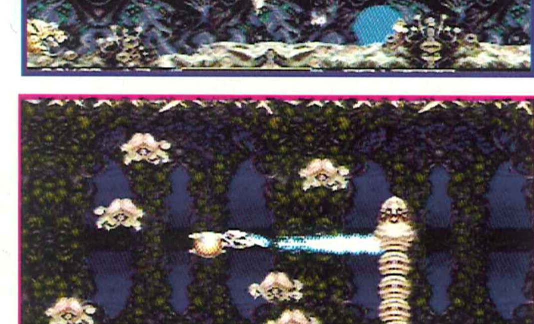
Una de las características más destacadas de R-Type ha sido siempre la gran variedad de armamento de que dispone la nave protagonista, que incluso puede ver aumentada la potencia de sus lásers a niveles impresionantes con el sólo hecho de dejar pulsado el botón de disparo durante unos segundos.
Pero esta versión para Super Nintendo es especial, pues se ha incluído un nuevo tipo de haz electrónico cuyo poder devastador raya lo increíble. Todo un espectáculo visual y destructor del que merece la pena hacer uso de vez

R-Type es un título de sobra conocido por todos. No en vano ha sido uno de los matamarcianos más versionados de todos los tiempos.









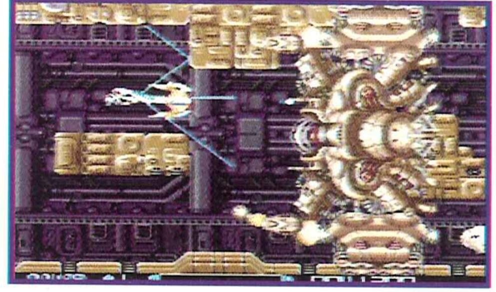
La protagonista del juego vuelve a ser R 9, la mítica nave interceptora que se dedica a recorrer la galaxia demostrando el poder de destrucción de sus súper armas: lásers, rayos triples, círculos de protones y las nuevas adquisiciones armamentísticas para la versión Super Nintendo: el láser dividido, el cañón arrasador y un nuevo tipo de metralla estelar rastreadora. ¡Todo un arsenal auténticamente de lujo!.

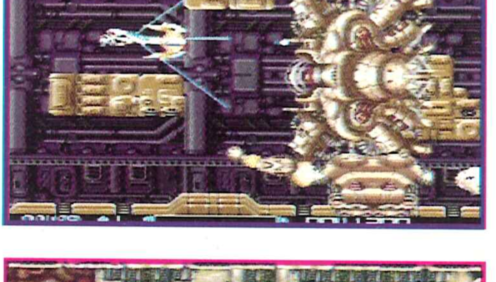
En cuanto al argumento de Super R-Type, nos lleva, como bien habrás sospechado, al renacimiento del Imperio Bydo. El temible emperador ha vuelto al ataque por tercera vez y en esta ocasión se ha traído consigo a sus siete guardianes más poderosos, los cuales te esperarán al final de cada fase, ansiosos por devorar hasta el último tornillo de tu nave. Pero no te preocupes demasiado... a lo mejor no llegas a verlos ni de lejos ¡je, je, je!.

Porque estos terribles guardianes representan tan sólo una pequeña parte de los miles de peligros y enemigos a los que tendrás que enfrentarte a lo largo y ancho de este gran escenario espacial, formado por siete gigantescas fases, -tres de ellas sacadas del R-Type 2 maquinero-, en las cuales tendrás que poner constantemente a prueba tus múltiples habilidades como experto piloto galáctico.

Si te consideras un fan del R-Type, del propio Bydo, de los enemigos fin de fase o, en general, de ese alucinante género llamado matamarcianos... amigo, lo tienes claro.

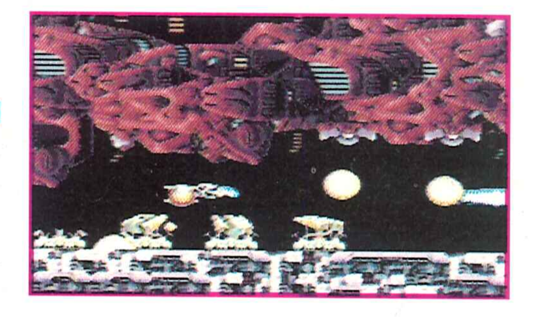


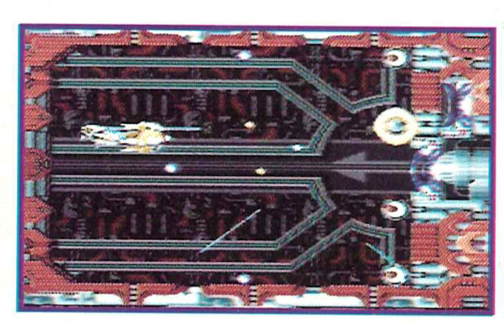


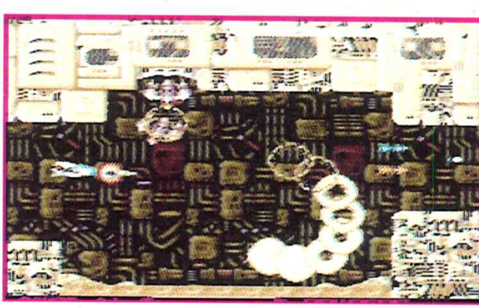




A la vista de estas pantallas, la calidad gráfica de Super R-Type es... ¿ha dicho álguien alucinante?









Cápsulas azules

Las cápsulas azules son las más útiles y prácticas del Super R-Type. Estas cápsulas, al ser destruidas, te dotarán de la súper fuerza del láser. En su interior podrás encontrar cinco tipos de armas:

Láser azul: *este haz triple de laser penetrará y rebotará por la pantalla de una forma frenética y letal para el enemigo. Una buena arma.*

Círculos de protones: *arma de gran espectacularidad y poderosa fuerza destructora.*

Láser verde: *un abanico de grandes partículas fosfóricas brotará de tu R 9. Súper potente.*

Láser amarillo: *especialmente pensado para recorrer las superficies y el techo de la fase en cuestión.*

Cañón láser gris: *es el más poderoso y eficaz, pero te costará bastante conseguirlo.*

Cápsulas rojas

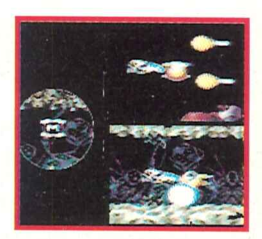
Estas cápsulas te dotarán del poder suplementario del misil para tu nave R-9. En su interior podrás encontrar hasta cuatro items diferentes:

Homing Missiles *(rosa): estos ingenios balísticos seguirán a cualquier enemigo que pase por la pantalla.*

Aire Tierra *(azul): fulminarán las defensas terrestres.*

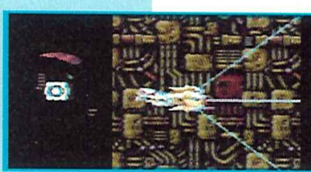
Speed: *velocidad extra para tu nave.*

Ojuelo: *este simpático acompañante se unirá a nuestra nave, primero por arriba y luego por abajo.*

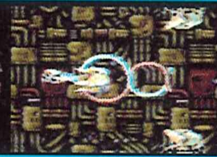














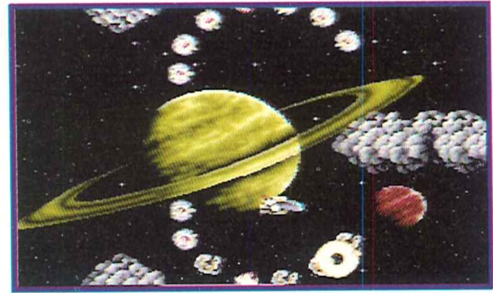


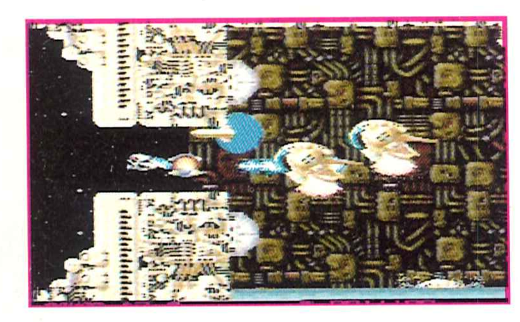


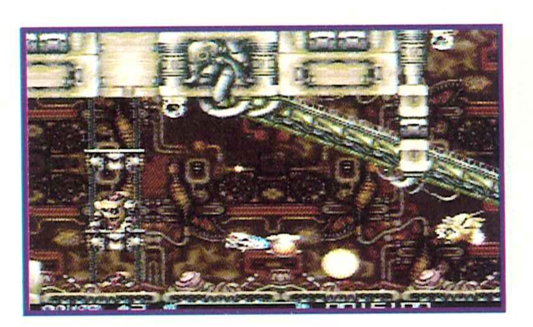




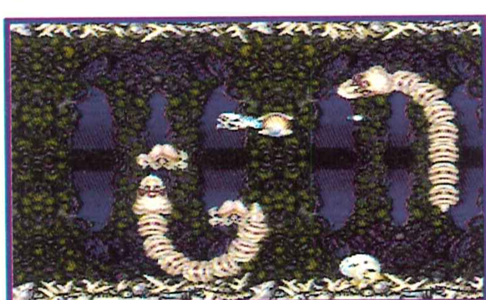
















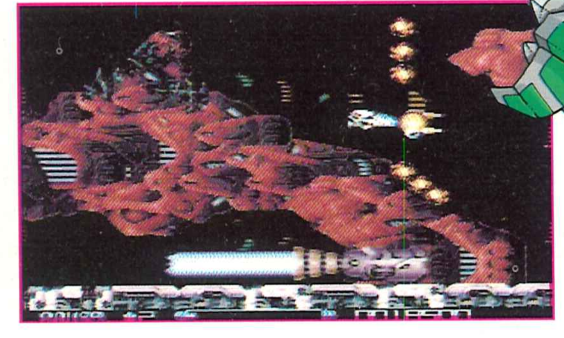
El R-Type se convirtió en Súper

La Super Nintendo, no se podía quedar sin contar con el R-Type entre sus filas. Pero la nueva consola no ha querido conformarse con un R-Type normal y le ha añadido directamente el prefijo "Super".

Y no exageran nada. Una sabia mezcla de fases de anteriores versiones con otras diseñadas expresamente por Irem para esta consola, crean un perfecto escenario donde exterminar enemigos de todo tipo se convierte en un reto alucinante.

Buenos gráficos, razonables melodías y una dificultad precisa son las principales características de Super R-Type, que además hace gala de una estudiada jugabilidad, una muy, muy alta adicción y toda esa magia que precisan los grandes matamarcianos para convertirse en las mayores fuentes de diversión conocidas hasta la fecha.

The Elf



La cuarta fase de este Super R-Type es un homenaje en toda regla a la portentosa nave alienígena que servía de escenario al tercer nivel del primer R-Type, sin duda el más sagrado shoot´em up de todos los tiempos.

LAS PUNTUACIONES



Matamarcianos

SIMULADOR
Nº jugadores: 1
Dificultad: Muy alta. Como la calidad del juego.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 7

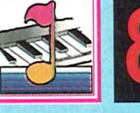




89

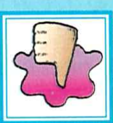


Es un auténtico Súper R-Type.





84



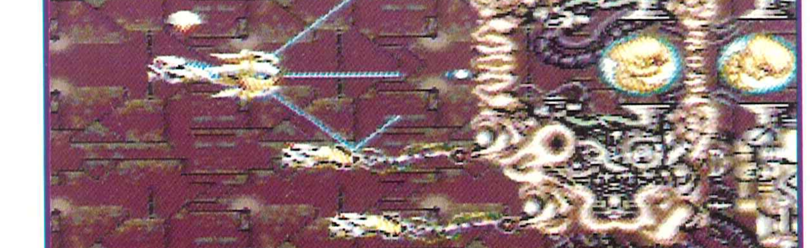
Cuando hay muchos bichos, se ralentiza un poco. Scroll mejorable.



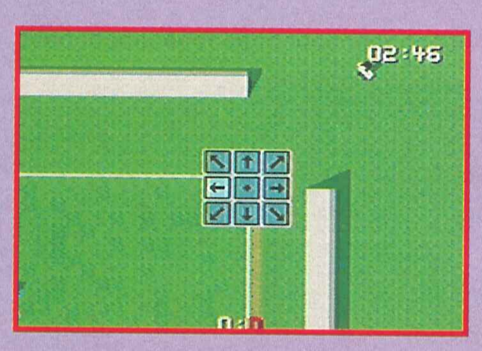
92

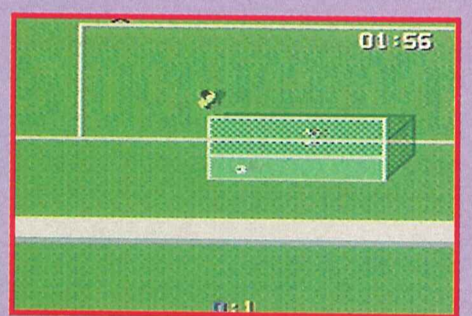


90



GAME GEAR







Super KICK OFF

¡GOOOOOL!

A deleitarse con el juego... del contrario

Dino Dini concibió Kick Off como un juego de fútbol difícil, en el que hacerse con el dominio del juego requería esfuerzo y mucha, mucha práctica. A pesar de la lógica disminución del tamaño del campo, Super Kick Off en Game Gear nos obligará a sudar, correr y practicar mucho más de lo que nos gustaría..

Así que, si estás a costumbrado a planificar mil batallas estratégicas o a dar pases de 30 metros, te aconsejo que te olvides de ello y te pongas el "mono" de trabajo, te dediques a luchar cada balón y no dudes en disparar a puerta en cuanto tengas ocasión. No sé si disfrutarás demasiado del nuevo asunto, pero al menos podrás deleitarte viendo al equipo contario dejándose los pixels en el campo.

Giancarlo "Futre" Vialli

La última versión del clásico de fútbol hace bueno aquello que los pensadores de Sega encargaron a U.S. Gold en su momento: todo el fútbol del mundo debe caber en la portátil. Con lo de todo el fútbol del mundo definían, lógicamente, al genial Super Kick Off; con lo de la portátil, además de a la Game Gear, hacían referencia a dos detalles: uno, que había que tratar de hacer grande una pantalla pequeña, y dos, que se debía respetar al máximo la idea en cuanto a colores, movimientos, acción y sentido del fútbol.

Todos los preceptos parecen haber sido seguidos al pie de la letra. Posiblemente el Super Kick Off que ahora sale para Game Gear sea la mejor de entre todas las versiones consoleras que se han llevado a cabo. No sólo es visible y jugable, sino que además es bastante más rápido, -y bastante más difícil, -que sus colegas.

Por lo demás no ha cambiado nada. Hasta arriba de opciones, un kit de diseño, partidos internacionales, una liga inglesa en la que participan jugadores hispanos, mucha movilidad y, algo que siempre debe permanecer inamovible, la emoción del gol, -de los contrarios, porque nos parece que de los tuyos... pocos, pocos-.







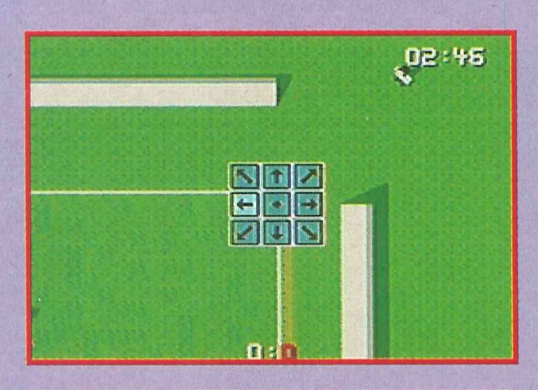
Mil opciones para conseguir un partido a tu medida

Super Kick Off es un juego inundado de opciones. Menos comprar al árbitro, se puede hacer prácticamente de todo. Sí, ya sabemos que te conoces los menús de sobra, pero por recordarlos...

Y empezamos con los ***tipos de competición*** *que puedes elegir. La lista es larga: Un sólo partido, Partido de liga, Partido de Copa, Amistoso Internacional, Liga Internacional y Copa Internacional. Igualmente, si no quieres meterte de lleno en una competición, tienes la posibilidad de entrenar, lo cual completa un amplio abanico de posibilides. Por otra parte, una vez has elegido la competición, se entra en un submenú que contiene las siguientes opciones:* ***Tipo de campo*** *(normal, mojado, empapado, sintético o aleatorio);* ***Duración del partido; Tiempo adicional; Viento; Alteración de la dirección*** *(permite dar un efecto endiablado a los disparos a puerta y pases);* ***Habilidad; Arbitro*** *(si quieres que lo piten todo, hasta los penalties, o prefieres otro más descuidado o directamente más casero) y, por último* ***Kit de Diseño****, en el cual podrás elegir entre camisetas y pantalones de todos los colores. Como veis, otra cosa no será, pero opciones y variedad de juego las tenemos para todos los gustos y todas las exigencias. Con todas estas opciones, seguro que podréis configurar el tipo de partido que más se adecúe a vuestros gustos y apetencias. Pero, tranquilos, de cualquier forma el equipo del ordenador seguramente os propinará una buena goleada. A no ser que seáis unos auténticos monstruos del fútbol portátil.*













Kick Off es toda una leyenda. Hacer una versión de tan mítico juego de Amiga era casi una osadía. Pero la Game Gear, por si había dudas, ha demostrado con este Super Kick Off que puede ser, si quiere, la mejor.



Sin duda, Super Kick Off es el mejor juego de fútbol que puedes encontrar en una portátil y dudamos que en mucho tiempo se consiga algo mejor. Ahora lo único que te queda por hacer es luchar a tope por la victoria.

LAS PUNTUACIONES



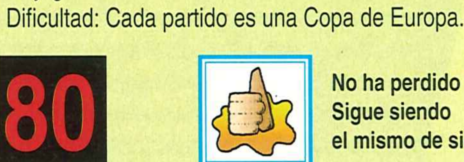
Deportivo

U.S. GOLD/TIERTEX/ANCO
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 0
Dificultad: Cada partido es una Copa de Europa.

80

60

88



No ha perdido nada. Sigue siendo el mismo de siempre.



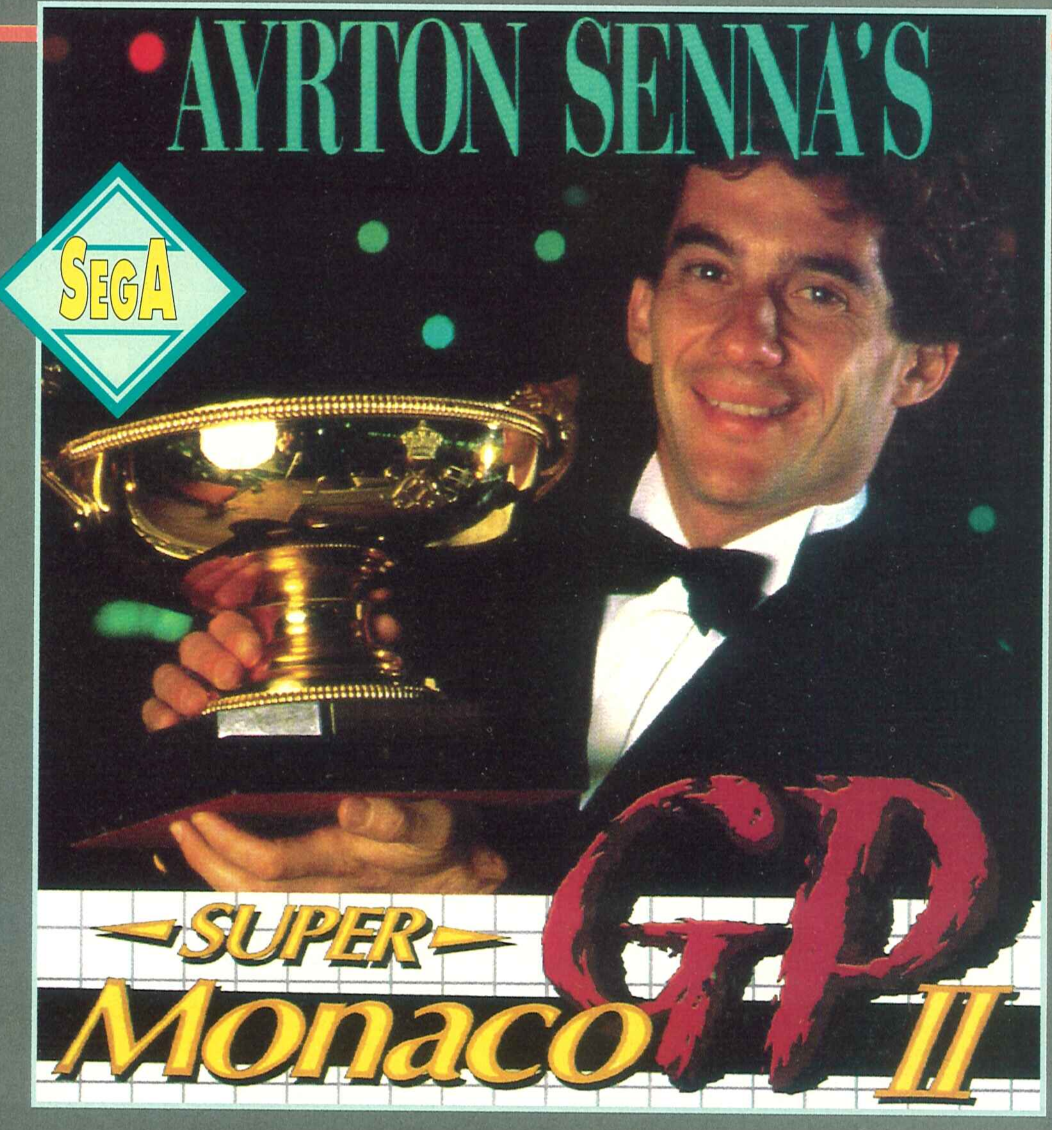
Es probable que el aumento de velocidad haya incidido en la jugabilidad.



88

LO MÁS NUEVO

SOBRE RUEDAS ANDA EL JUEGO











A lo largo y ancho de la corta, pero intensa, historia de los videojuegos, numerosas han sido las máquinas que han recalado en los corazones de la tribu juguetona. Una de aquellas, llamada Super Monaco GP, hacía las más puras de las delicias de los transeúntes de poca, mediana y mucha monta. Con los años, las consolas se hicieron con las versiones del mito, con desiguales resultados.

La primera intentona poseía la posibilidad de competir en el campeonato del mundo, hacer lo propio contra otro jugador o realizar variadas prácticas hasta cogerle el tranquillo al bólido en el circuito que deseáramos. La cosa empezaba con muy buen pie.

Con el paso del tiempo, se anunció una segunda parte, avalada, diseñada, perfeccionada, pilotada y plublicitada por Ayrton Senna: el tricampeón que llegó a alcanzar los 358 km por hora en una curva asimétrica de laterales indefinidos. Pero dejando de lado los tecnicismos de la fórmula-1, -por otra parte totalmente inventados-, tenemos que decir que este Ayrton Senna's Super Monaco Gp II no ofrece apenas ninguna novedad con respecto de su antecesor, ya que se han mantenido los mismos circuitos, 16, así como la opción de práctica y características más importantes.

Lo que lamentablemente sí se ha rebajado ha sido la opción de dos jugadores, quedándose en uno sólo por aquello de que cuanto más grande y menos fraccionada sea la pantalla, más alucinarán los jóvenes corretones de cada casa. Tiene sus pros y sus contras.

En lo que sí ha mejorado "Ayrton Senna's..." es en la inlucisón de múltiples menús y digitalizaciones del campeón del mundo, las cuales están muy bien realizadas y le otorgan, ciertamente, un toque profesional al conjunto del cartucho.

El juego propiamente dicho mantine su linea habitual y no resulta excesivamente complicado. Además, os podéis imaginar qué es lo que tenéis que hacer para conseguir el objetivo del juego: obtener

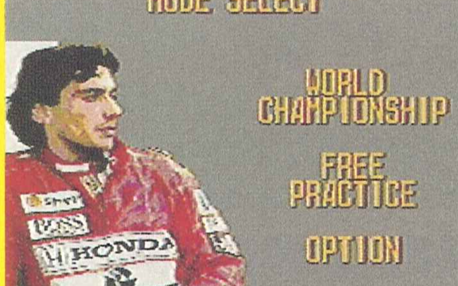
Un juego de cochecillos

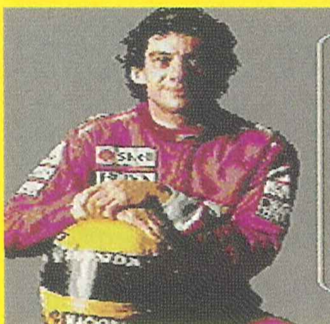
El coloso de los volantes girables, campeón de competiciones varias, no ha dudado en ofrecer su nombre, sabiduría y sentido de la orientación para realizar un juego de coches en la mediana de las Sega.

Técnicamente, los gráficos no adolencen, sino crecen ante la partida que se avecina, con unas imágenes muy bien plasmadas sobre los acordes de las melodías de rigor. La cosa, así vista, no parece inducir a errores, pero después, en el tratado de jugabilidad, el cartucho asoma sus pequeñas "desafinidades" con el usuario: curvas bien o mal tomadas que acaban con el coche en la cuneta, adversarios omnipresentes que no te dejarán pasar ni de coña, o, simplemente, ventajas abusivas en favor del campeón que, como ocurre en la escuela, sale al campo con diez goles de ventaja. Así son las premisas de tortura que hallaréis sin quererlo ni beberlo en: Ayrton Senna's GP II", un juego de coches y poco más... para desgracia de intrépidos devoradores del asfalto.

J.L. "Skywalker"









Ayrton Senna le ha dado nombre a esta segunda parte del popular Super Monaco GP. Aparte de su imagen, poco más parece haber aportado este genial piloto a un juego que no ha dado todo lo que se esperaba de él.

En este Ayrton Senna´s Super Monaco Gp II se ha logrado elevar el nivel de calidad técnico, tanto a nivel gráfico como de sonidos, pero la jugabilidad ha quedado en una situación un tanto difícil.





En las competiciones del campeonato del mundo, extrañamente, se ha determinado que Ayrton Senna salga con una ventaja de varios metros respecto de nuestro vehículo. Si a ello le unimos el bólido que posee y su pericia como piloto...

el triunfo en las sucesivas carreras, o, al menos, quedar clasificados entre los primeros puestos con el fin de no ser eliminados de la competición. Para ello está claro que deberéis realizar una carrera eficaz, aguda, poco lastimera y muy inteligente. Ya sabéis a lo que nos referimos: tomar las curvas por el interior para salir por el exterior con ventaja, estar atento al trazado de los otros vehículos para no chocar con ellos y, en fin, todas esas cosas que haréis algún día cuando seáis pilotos oficiales de alguna prestigiosa casa de fórmula 1.

En cuanto a los detalles del juego, en general están bastante conseguido, aunque se echa en falta la referencia de los participantes en la carrera, ya que el juego se limita a darnos la posición del campeón que da nombre al juego, el cual, huelga decirlo, suele ser el primero por aquello de que "el que parte y reparte se lleva la mejor parte".

Lo dicho, una segunda parte que mejora la primera, pero no mucho.

LAS PUNTUACIONES

Deportivo

SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: No tiene
Nº de fases: 16 circuitos
Dificultad: Aunque te dupliquen el ancho de la carretera...



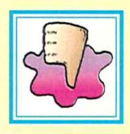
64


58



68


El aval de Ayrton Senna y las digitalizaciones.


El sonido perrillero, los gráficos poco estimulantes y su incomprensible desarrollo.

65

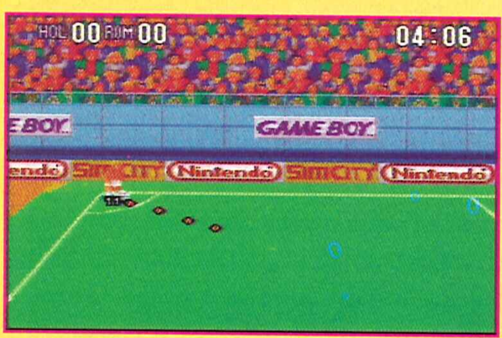
SUPER NINTENDO



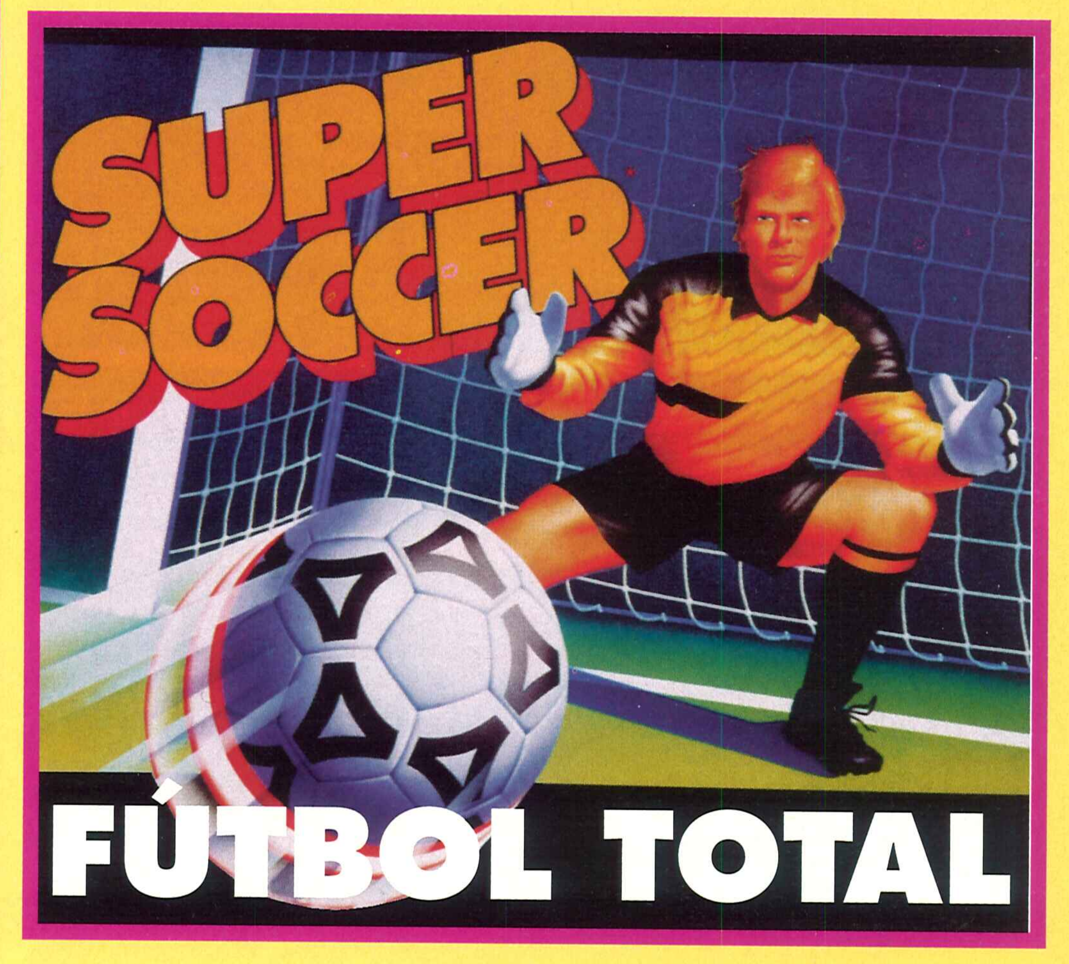












FÚTBOL TOTAL

La aparición de este Super Soccer en la Super Nintendo nos planeta de primeras una seria duda: ¿Será éste el juego definitivo de fútbol?

Haciendo un poco de historia hay que decir que muchos han sido los títulos que, con mayor o menor fortuna, han ido haciendo aparición en el mundillo consolero, pero muy pocos han llegado a calar en el público con la fuerza que lo hizo el mítico Kick Off en su primera versión para Amiga. Sin embargo, la primera incursión de la 16 bits de Nintendo en el fútbol, ha sido tan redonda como su protagonista. Y respondiendo a la pregunta anteriormente planteada, está claro que si Super Soccer no es el juego defintivo de fútbol, ha salido rozando el larguero.

Ahí van las razones: cortes de balón, pases largos o cortos, -con o sin efecto-, tiros colocados desde larga o media distancia, córners, saques de banda, chilenas, remates de cabeza, remates a ras de suelo... Es decir, un compendio de virtudes que despuntan, sin necesidad de rebuscarlas demasiado, en una sóla palabra: jugabilidad.

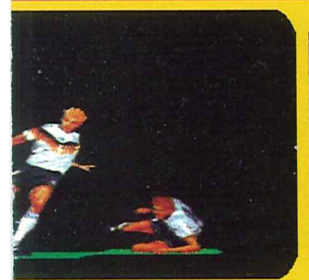
Si a todo ello le ponéis unos magistrales dibujos de los jugadores, una perspectiva idónea y lo ambientáis con unos efectos brillantes, obtenéis lo que, sin duda, es hoy por hoy el mejor juego de fútbol para una consola: Super Soccer.

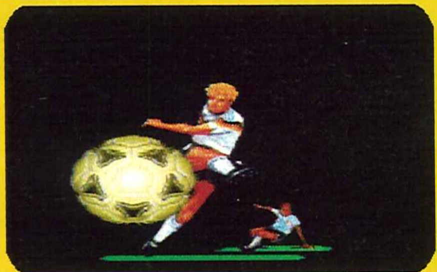


*Super Soccer presenta la lógica opción de elegir entre dieciséis selecciones distintas, la mayoría de ellas participantes en el último mundial de Italia. Por cierto ¿dónde ¡¡##&**!! está la selección española?,*



Otra de las atractivas posibilidades tácticas de este jueguecillo consiste en poder disponer de dieciséis jugadores, los cuales podrán ser cambiados a gusto, o disgusto, del consolero futbolero.
















Directamente a la final

***S**uper Soccer va a hacer las delicias de los aficionados al fútbol. Gráficos excepcionales, melodías y efectos sonoros de indudable vocación goleadora y una jugabilidad de final de copa, es la alineación inicial que va a presentar este entrenador llamado Super Nintendo.*

Super Soccer es un juego de fútbol, eso es obvio, pero no tiene en absoluto nada que ver con lo visto hasta ahora. Por gráficos, sonidos, jugabilidad y emoción. Por todo.

Super Soccer es, aparte de Super, sensacional, impresionante, infinitamente divertido.



J.L. "Skywalker"

LAS PUNTUACIONES



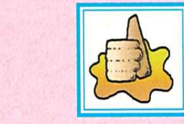
Deportivo

HUMAN
Nº jugadores: 1 a 4
Dificultad: Tú mismo.

Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 3 países con

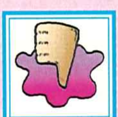


93



Es, sencillamente sensacional.


92


Que no se hayan acordado de la selección española. ¡Imperdonable!


95

94



Fuego en el Cielo

Aquel día, -como prácticamente todos los de los últimos catorce meses-, sonó la sirena de alarma que indicaba que había que efectuar un nuevo ataque aéreo.
El héroe de esta historia, piloto para más señas, se enfundó en su casco y en su chupa de cuero, corrió hacia la pista de despegue, se encaramó a su bombardero y se embarcó con rumbo desconocido. En su mente, brillaba una sóla idea: la gloria.
Cuando alcanzó los ochenta mil pies de altura despertó de su "borrachera" de entusiasmo y no tardó en darse cuenta de que estaba sólo frente a una multitud de enemigos que le disparaban desde todos los flancos.
Así comprobó que no sólo estaba siendo atacado por innumerables flotillas de cazas que venían cargados de metralla y muy malas intenciones, sino que, además, el ejército rival había efectuado un auténtico despliegue antiaéreo, en el que no faltaban los cañones, los tanques, e incluso alguna que otra flota naval. Bueno, no es que no faltasen... ¡es que más bien sobraban! ¡Y toda esa cantidad de balas estaba apuntándole justamente a él!.
Bueno. Podríamos seguir contando historias, pero no creemos que sea necesario porque estamos seguros de que ya os habéis percatado de qué va exactamente este Fire Shark.
"Efestivamente", se trata del típico juego de aviones en el que no te estará permitido levantar el dedo del botón de disparo ni un sólo instante, pues el más mínimo descuido puede hacer que cualquiera de los doscientos mil enemigos que aparecen simultáneamente en la pantalla consiga su principal objetivo: derribarte.
Un juego, en definitiva, que presenta todos los ingredientes que un arcade en toda regla necesita: aviones a mansalva, edificios destrozables, un sin fín de bonus que potencian el armamento del biplano y enemigos de final de fase pasablemente saludables.
Es decir, que el cartucho deja bien clara desde el principio su única pretensión: divertir a tope.
En cuanto a otros aspectos, Fire Shark no es un programa de grandes excesos a nivel técnico, y todo lo visto en él ya ha sido descubierto con anterioridad. A pesar de ello, cumple.
Rayos, balas y disparos de variados colores y sabores, bombas atómicas que aniquilan a todo ser pantallesco y horas de diversión, son las razones que argumenta Fire Shark para adentrarse en tu consola.
Si te gusta la diversión sin demasiadas complicaciones, nuestro consejo es que no tardes en hacerte con él. No te arrepentirás.



Uno de los detalles que le dan más jugabilidad a este arcade es que nos permite ir mejorando nuestras armas hasta conseguir algunas de efectos tan demoledores como el que os presentamos en esta pantalla.



Como en todo buen programa de disparos a raudales, los enemigos gigantescos de final de fase serán los invitados de excepción.



Los buques insignia de la flota enemiga te esperan con los cañones de Navarone abiertos, a ver si en una de esas caes sin darte cuenta.



HOBBYTRUCO: Es recomendable que guardéis las bombas destructivas para momentos de verdadero agobio enemigo. Os lo dice alguien que tiene muchas tablas...

La vas a "armar"

Como siempre, según vayas eliminando a los enemigos, éstos irán soltando cápsulas que aumentarán tu poder de disparo. No te vamos a dar muchos detalles, tan sólo te diremos que puedes llegar a convertirte en un avión absolutamente "arrasador". ¡Y de qué forma!



FIRE SHARK

Justo en en el objetivo

Los hacedores de este juego -de ciertas reminiscencias "Truxtonianas"-, no han dudado en realizar un trabajo digno, sin pretensiones sobresalientes, pero más que efectivo.

Para ello han endosado a una jugabilidad a prueba de bomba, unos gráficos tan simples como descriptivos y unos sonidos que ambientan lo necesario.

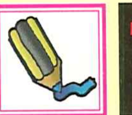
Sin duda, lo más destacable es su capacidad de enganche, indispensable en todo producto mata-mata, y la cantidad de enemigos que enérgicamente debemos y querremos hacer desaparecer a toda costa.

J.L."Skywalker"

LAS PUNTUACIONES

Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1
Dificultad: Del cielo al suelo...
Nº Continuaciones: 5
Nº de fases: 10

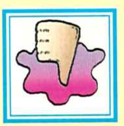

74



70

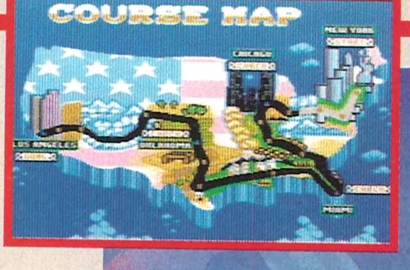

85


La jugabilidad.


Los gráficos y sonidos simploncetes y la falta de nuevas opciones.

79

LO MÁS NUEVO



MEGADRIVE







TURBO OUT RUN

El ¿adiós? del clásico americano

Básicamente sólo existe una diferencia entre el Out Run, primero de la saga, y el Turbo Out Run, último de los clásicos versionado para Mega Drive: el Turbo, es decir, la posibilidad de pedirle todo al motor en diversos tramos de la carrera. Por lo demás todo es igual: las carreras, los scrolles, la velocidad, la lucha contra el tiempo, vaya, los rasgos característicos, permanecen ahí quietecitos.
Y puesto que en teoría nada ha cambiado, ¿por qué en la práctica ha habido tanta variación?, ¿por qué lo que debía ser casi un traspaso de poderes con mejoras añadidas, a la hora de la verdad ni mejora ni añade?. No lo sabemos. En cualquier caso, no tienen perdón. Es inexcusable que lo que debería ser la mejor carrera interUSA del panorama haya quedado convertida en un simple paseo de paisajes irreconocibles, que ni siquiera las agradables melodías sean capaces de mantener al F-40 entre los límites de la carretera y que en algunos tramos se confunda la pista con la arena.
Quizá estamos exigiéndole demasiado a Turbo Out Run. Pero antes era el mejor. Ya no lo es.





Sin mejorar lo presente

Turbo Out Run no es un mal juego. No quiero que malentendáis lo que hemos escrito arriba y que lo juzguéis antes de tiempo. Pretendo que comprobéis, -simplemente-, las diferencias entre este programa y su antecesor, Out Run. Sólo así os daréis cuenta de los errores que comete la versión turbo. Por ejemplo, ¿a qué viene ese scroll deficiente de la carretera?, ¿por qué se ha tratado el paisaje de una forma tan sosa?, ¿por qué hay tan poca emoción?. Tenía un montón de esperanzas puestas en este juego. Había muy buenos precedentes: Super Hang On, Out Run, incluso Road Rash. Pero aquí he visto cosas que no nos merecemos.

Nikito Nipongo

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: de N.Y. a L.A.
Dificultad: El turbo es muy violento y sube de vueltas.



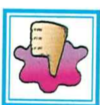

80



Los gráficos, algunas escenas animadas y la idea de la carretera.




75



El movimiento, el scroll y la imágen.

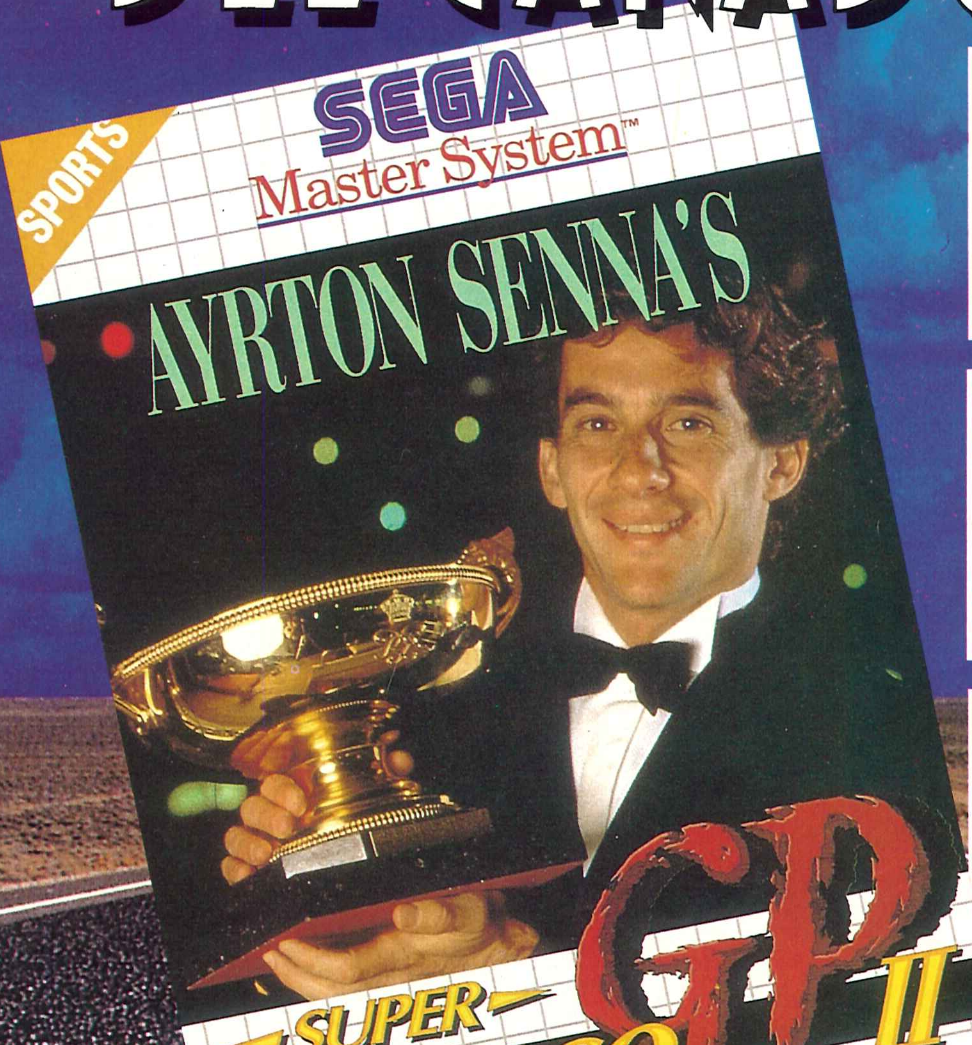


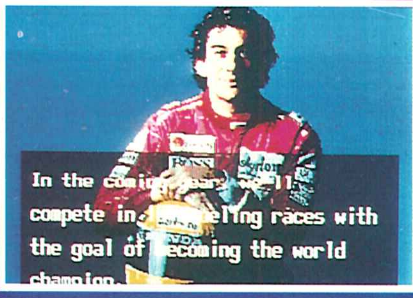

60



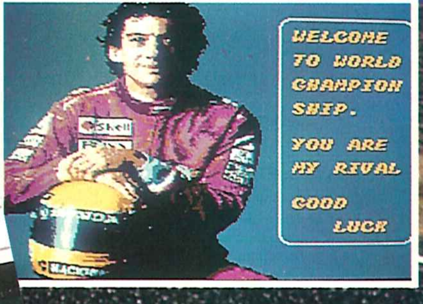
68

SUBETE AL CARRO DEL GANADOR











¡Experimenta la F.1 en los circuitos más provocadores del mundo! El hombre es la máquina. Sólo dependes de ti. El control está en tus manos probándote a ti mismo a los mandos de la precisión, habilidad, y pericia.
¡Revienta los Boxes! Saldrán chispas a tu paso.
La copa estará en tus manos gracias a los consejos de un especialista.
Ayrton Senna es tu Manager.

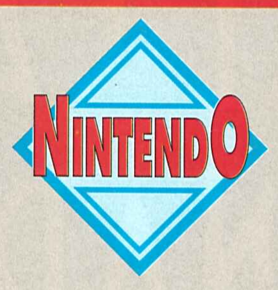


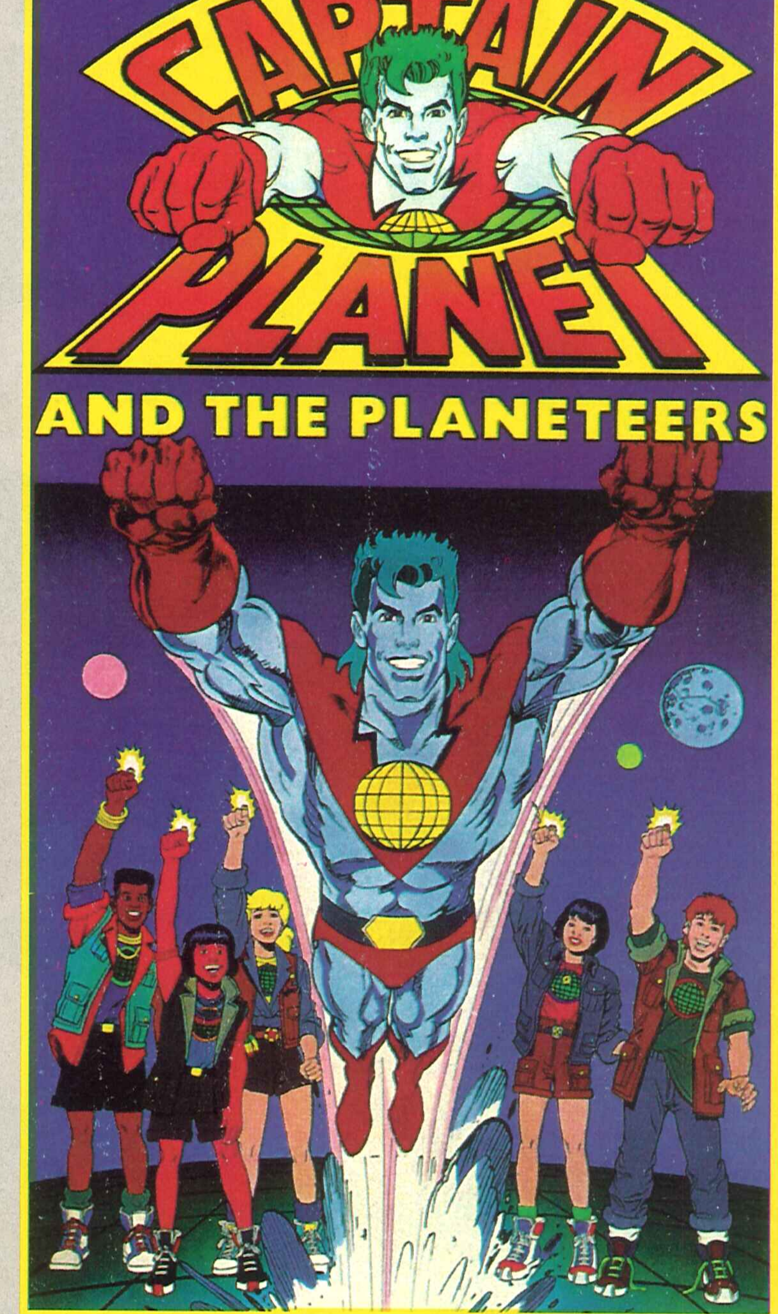
Videojuegos Oficiales de los JJ.OO. de Barcelona '92



Disponible en GAME GEAR, MASTER SYSTEM II y MEGADRIVE.

LO MÁS NUEVO





La todopoderosa Nintendo parace haber convencido al Capitán Planeta para que se decida a protagonizar una aventura en tan prestigioso soporte consolero.
Pero mucho nos tememos que nuestro amigo se ha precipitado un poco en su decisión, pues esta primera misión que van a tener que afrontar se nos antoja un poco complicada.
El asunto va de que el planeta Tierra está en peligro, -qué original-, porque el loco de turno está dedicándose a contaminar todo vestigio de vida que encuentra a su paso.

El juego se conviertede esta forma en una lucha ecologista contra tan tóxico individuo, a quien deberemos demostrar la fuerza de nuestras armas hasta conseguir destruir los puntos contaminantes y salvar así a las numerosas especies que se están en peligro.

Captain Planet se desarrolla con un esquema puramente arcade, -lleno de enemigos-, en el que tendremos a nuestra disposición varios tipos de armas que podremos reforzar y salvaguardar ante los ataques del enemigo. Estas armas, -que encierran parte del sentido ecologista del juego-, corresponden a el fuego, el viento, la tierra, el agua y el corazón, y cada una de ellas tendrá una utilidad bien distinta. Así, por ejemplo, mientras destruímos las naves con las bolas de fuego, tendremos que usar el poder de la tierra para deshacernos de las refinerías de petróleo contaminantes. Cada arma, para su fin determinado.

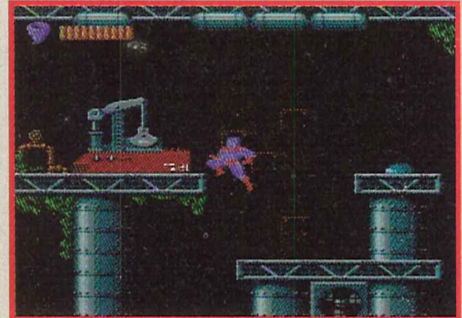
En definitiva, que Captain Planet te exigirá toda la habilidad manual que seas capaz de desarrollar, mientras que, por el contrario, no desgastará en exceso tus neuronas pensantes.

El Capitán Ecologista



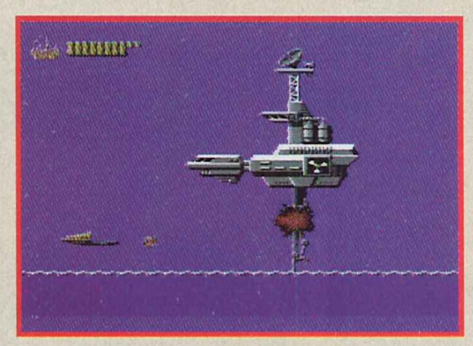
Gaia, el espíritu de la Tierra, ha decido otorgar a los Planetarios ciertos poderes para que consigan evitar la destrucción del planeta. Estos son:
*-**Kwame**, que ha visto en Africa como los bosques se convertían en desiertos, posee **el poder de la Tierra**.*
*-**Wheeler**, que ha sufrido la contaminación en las ciudades de Norteamérica, posee **el poder del Fuego**.*
*-**Linka**, que vive en Rusia y ha vivido la mala utilización de la energía nuclear, posee **el poder del Viento**.*
*-**Gi**, que ha sufrido la contaminación de las aguas en el continente asiático, posee **el poder del Agua**.*
*-**Ma-Ti**, que no quiere que se continue con la destrucción de la selva amazónica, posee **el poder del Corazón**.*
Uniendo todos estos poderes, los Planetarios podrán convocar al Capitán Planet para que destruya definitivamente a sus enemigos. ¡El poder está en sus manos!

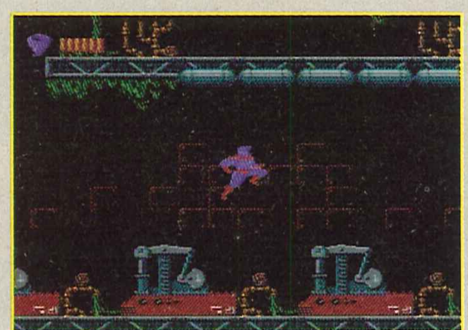


Captain Planet es un arcade de carácter ecologista, dotado de una muy buena apariencia gráfica, pero que pierde parte de su atractivo debido a su enorme dificultad.





Difícil de jugar

Es complicado catalogar esta cartucho-versión de la serie televisiva que se han marcado los hacedores de Mindscape.

Y es que el juego en sí tiene todas las papeletas para hacernos pasar un rato divertido. Gráficos graciosetes, sonidos ciertamente tarareables y un desarrollo arcade que incita a disparar hacia varios lados a la vez, son sus argumentos más elementales.

El resultado, deduciendo de lo anterior, podría conformar un juego realmente atrevido, de diversión ininterrumpida y adicción sin límites.

Pero... ¿qué ha ocurrido?. Pues que por culpa de su mala manejabilidad, el jolgorio ha perdido muchos puntos y ha rebajado su nota final desde un excelente alto a un notable bajo, tirando a bien.

En fin, que pudo ser y lo ha sido en tres cuartas partes, para ¿regocijo? de los incondicionales de la serie.

J.L. "Skywalker"



La unión perfecta entre los cinco "Planeteers" hará que tu arduo pulular por los mundos de la contaminación sea un poco más llevadero.



HOBBYCHORRADA:
Para acabarte el juego, te recomendamos que pases todas las fases y que acabes con todos los enemigos.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

MINDSCAPE
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 5
Dificultad: Tanta como tapar tres agujeros con dos manos.

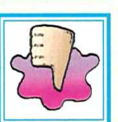

77



75


70

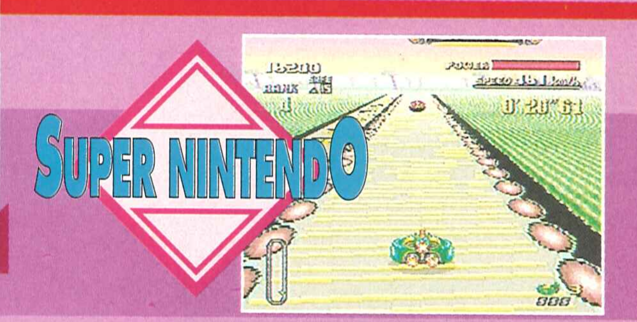

Los gráficos y las pegadizas melodías.


La ingobernabilidad de la nave en el primer nivel y la excesiva dificultad del juego.

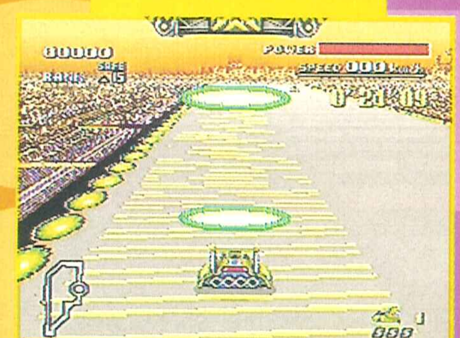

75

LO MÁS NUEVO

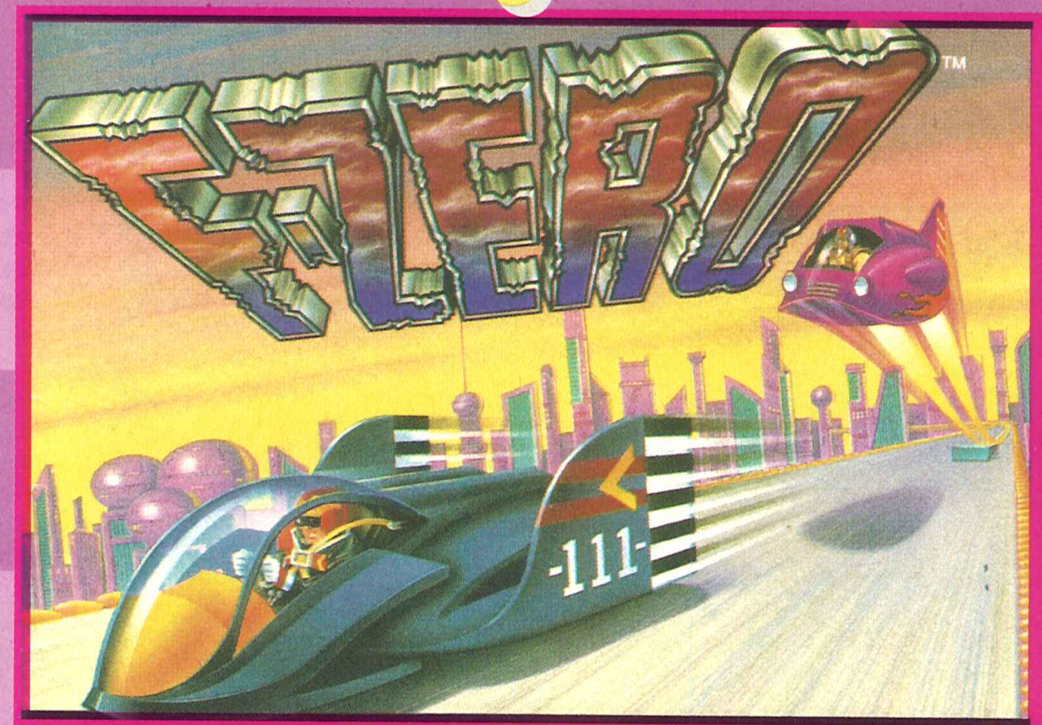
SUPER NINTENDO

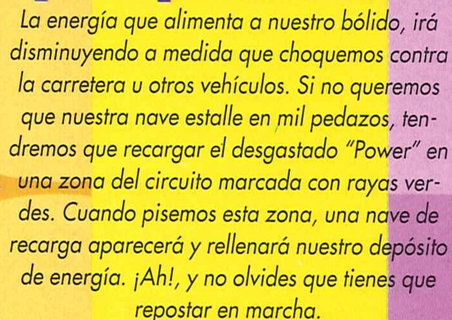






El vértigo existe





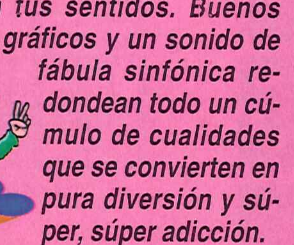
¡A repostaaaar!

La energía que alimenta a nuestro bólido, irá disminuyendo a medida que choquemos contra la carretera u otros vehículos. Si no queremos que nuestra nave estalle en mil pedazos, tendremos que recargar el desgastado "Power" en una zona del circuito marcada con rayas verdes. Cuando pisemos esta zona, una nave de recarga aparecerá y rellenará nuestro depósito de energía. ¡Ah!, y no olvides que tienes que repostar en marcha.

Otra de las cualidades de nuestra nave, es la de los "Super Jets", que conseguirmeos cada vez que atravesemos la meta, y con los que podremos acelerar a tope durante cuatro segundos. Muy útil en las rectas y cuando queramos remontar a varios competidores.

Tan veloz como el viento

Olvida todos los juegos de coches y similares que hayas visto hasta ahora, porque este F Zero es totalmente diferente. La velocidad a la que se desplaza tu nave sólo es comparable a la mejor de las máquinas recreativas y el increíble scroll tridimensional es tan suave y realista que convertirá tus competiciones en auténticas pruebas de fuego para tus sentidos. Buenos gráficos y un sonido de fábula sinfónica redondean todo un cúmulo de cualidades que se convierten en pura diversión y súper, súper adicción.



The Elf



Naves "especiales"

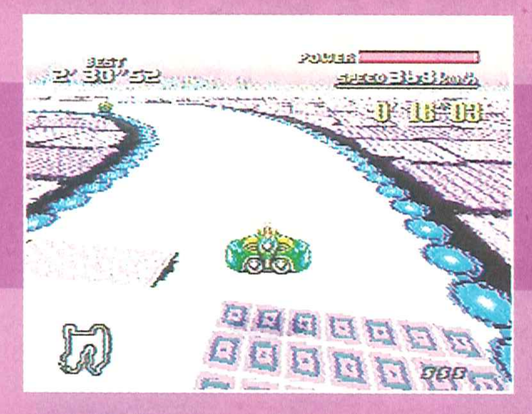
Para pilotar en los circuitos de la Fórmula Zero hacen falta vehículos espaciales realmente especiales. Y nada más alucinante que estas cuatro naves:

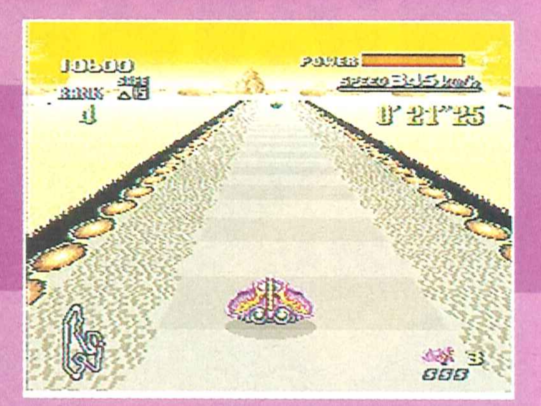
Blue Falcon: la nace del capitán Falcon. Sus características son notables. El único punto débil es su maniobrabilidad. Alcanza los 457 kilometros por hora.

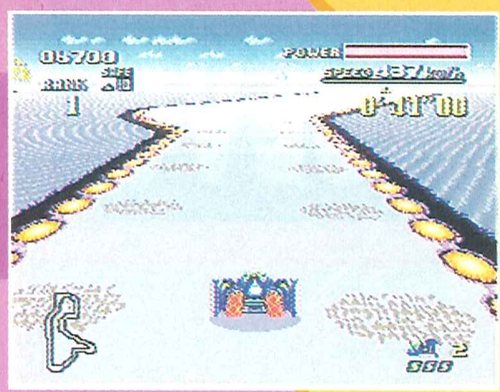
Golden Fox: Pilotada por el Doctor Stuart. Esta aeronave es la más potente en temas de aceleración, aunque esta cualidad le resta un poco de fiabilidad a la hora de tomar las curvas. Su velocidad máxima es de 462 km/h.

Wild Goose: el intrépido piloto de esta potente nave, es el reptil Tico. La resistencia de esta nave es su mayor cualidad. Otro de sus puntos fuertes es su agresiva conducción en pista y su gran facilidad de manejo.

Fire Stingray: esta nave está provista de dos potentes turbinas, lo cual la convierte en la más veloz de todas y posee la vuelta más rápida de todos los circuitos. No obstante es la más lenta en cuanto a la aceleración.







Seguro que más de uno se ha preguntado alguna vez, cómo serán las carreras de velocidad del futuro. Pues bien, los sabios programadores de NIntendo han encontrado la respuesta y la han plasmado espectacularmente en este poderoso y alucinante cartucho llamado F Zero.

Este juego futurista nos traslada al siglo 26, exactamente al año 2560, época en la que el imperio terrestre está en manos de ricos comerciantes que rigen en plena armonía, - ¡menos mal! -, a las masas pobladoras del planeta.

En una reunión de estos altos cargos, se planteó la posibilidad de crear un nuevo deporte que sustituyera a la anticuada fórmula 1. Todos se pusieron de acuerdo y comenzaron a crear las reglas de lo que sería este futuro deporte nacional. De momento los circuitos se construyeron a más de 300 pies de altura, sobrepasando al más alto rascacielos que jamás había sido creado. Los coches se sustituyeron por veloces naves magnetizadas capaces de recorrer las pistas elevadas unos centímetros del suelo, y cuyos sofisticados motores, creados por expertos ingenieros, las permitían superar sin dificultad los 400 km. por hora. Increíble.

Ya estaba todo preparado, sólo faltaba encontrar a los temerarios pilotos que se atrevieran a introducirse en las carlingas de estas navecillas...

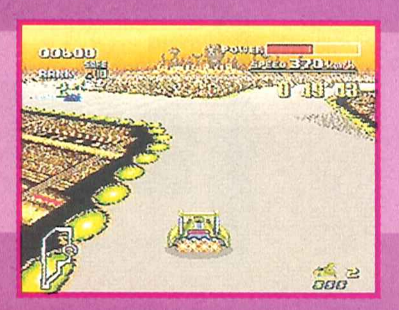
Y para eso estás tú, ¿o es que te vas a resisitir a probar las excelencias gráfico-jugables del F Zero, cartucho votado, galardonado y aclamado mundialmente como el mejor juego de carreras que existe para una consola?.

Pero no queremos que te asustes ante este gran reto futurista, amigo de la velocidad. Tranquilízate porque antes de pasar a la dura competición, el juego te ofrece la posibilidad de practicar el tiempo que quieras. Además, puedes elegir tu vehículo, la categoría y el nivel de dificultad. Y todo esto a través de quince enormes circuitos llenos de peligros como rampas, carreteras cortadas, minas, zonas ralentizadoras, curvas de 360 grados, flechas aceleradoras y un sinfin más de elementos dispersores.

El objetivo del juego: quedar entre los tres primeros puestos después de cinco trepidantes vueltas. Parece fácil, pero sólo unos pocos elegidos son capaces de asegurarse el éxito. ¿Serás capaz de convertirte en uno de ellos?. No te preocupes, porque hagas lo que hagas, lo que, sin duda, no te va a faltar es diversión a tope.

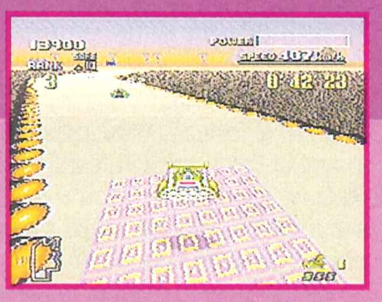
















LAS PUNTUACIONES



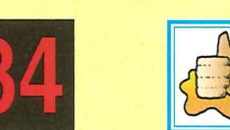
Deportivo

NINTENDO
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 15
Dificultad: La velocidad no se hizo para los cobardes.

  84

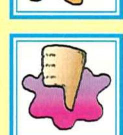
  87

92





La perfecta sensación de velocidad y la increíble tridimensionalidad de los decorados.

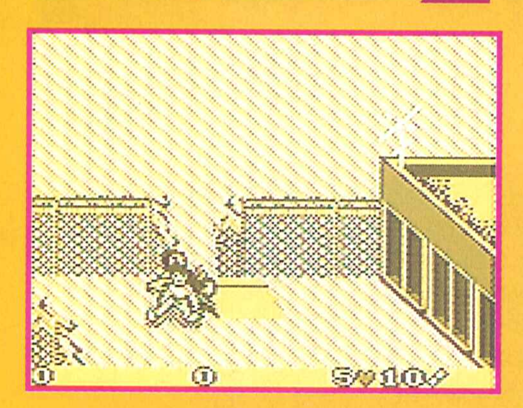


Que no te regalen cinturón de seguridad.



PAPERBOY 2™

GAME BOY



Official Nintendo Seal of Quality

MINDSCAPE

Nintendo

El nuevo chico del reparto

Y volvió. Y no pudo reprimir sus deseos de seguir repartiendo diarios a diestro y siniestro.

Pero no quiso repetir totalmente la historia, ni caer en los mismos errores, ni quedarse anclado en los tiempos pasados. Decidió que ya había mucho Paperboy en un sin fín de máquinas y que, por narices, había que renovarse, o jubilarse.

En su viaje a la Game Boy le dió tiempo a pensar en los posible errores cometidos y -como debería hacer el Real Madrid-, decidió partir casi desde cero.

«Quiero que no haya represión sexual, vamos, que quiero una repartidora o papergirl con quien pueda compartir mis penas...». Claro, que no se paró ahí, «quiero trabajar en una calle con casas a ambos lados, aunque sea más difícil.

Pero bueno, tampoco lo hagáis a mala idea y me coloquéis los dos repartos a la vez. Por partes, ¿eh?, por partes».

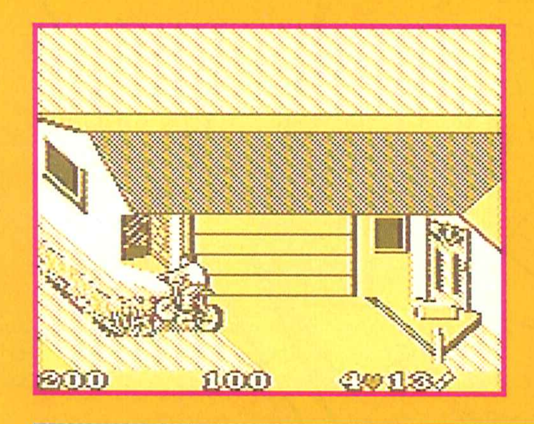
«Ah!, y que no se me olvide, reclamo mayor participación vecinal. Quiero meterme por los jardines, pegar periodicazos a los perros, poder quitarme de en medio a los que se peleen en la calle, saltar de valla en valla, en fín... que exijo una mayor libertad de movimientos».

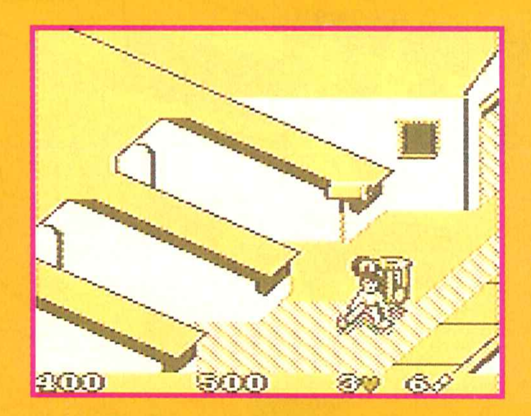
Se dijo y se hizo.

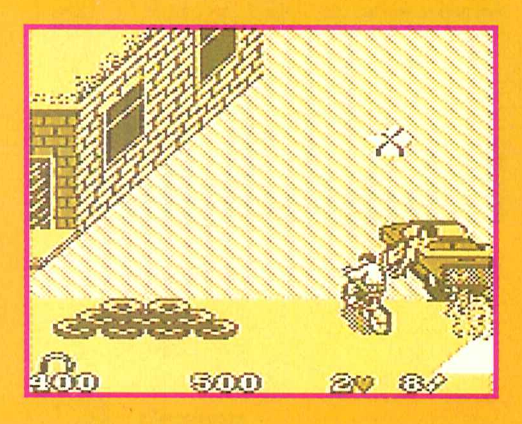
De todas formas, Mindscape no lo tenía aún demasiado claro, por lo que obraron con cautela: le colocaron un 2 detrás, (por aquello de la novedad), diseñaron casas nuevas y nuevos personajes secundarios, idearon nuevos obstáculos y pusieron al muchacho a prueba durante algunos días.

Y es que parece que los responsables de todo el tinglado no estaban demasiado abiertos a las innovaciones. Sí, de acuerdo, algo sí cambiaron, pero, por mucho que este "Chico de los periódicos" se empeñara, al fin y al cabo lo que había que hacer era lo mismo de siempre: repartir diarios a diestro y siniestro.

Alguien preguntó por el tema. Y le respondieron: «Paperboy siempre será Paperboy. Hay ciertas cosas que son invariables, intocables e ineludibles. Así le gustó a la gente y así le seguirá gustando. Y el que no esté de acuerdo...».





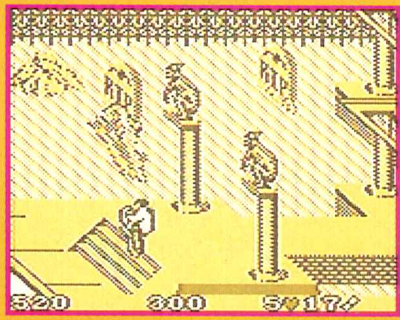


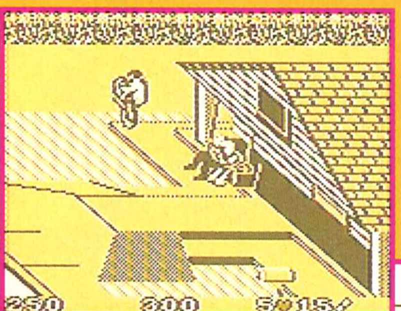


El consolero enmascarado

¿Suficientes cambios?

Jugar al Paperboy sin colores y con una chica de por medio no me ha convencido demasiado. No creáis que soy machista y que pienso que las chicas no pueden trabajar. Nada más lejos de la realidad, sólo quiero decir que pese a la cantidad de cambios que se han incorporado al programa y a la «movilidad» y el dinamismo al que éstos han contribuido, me sigue costando lanzar los periódicos. No sé si será porque no me entra por los ojos, porque no es un juego rápido o porque la acción brilla por su ausencia, pero lo cierto es que no me animo a lo de la distribución californiana de folletos. Y menos con este scroll tan extraño... ¡Vamos, que me he liado y hasta he repartido mi máscara!

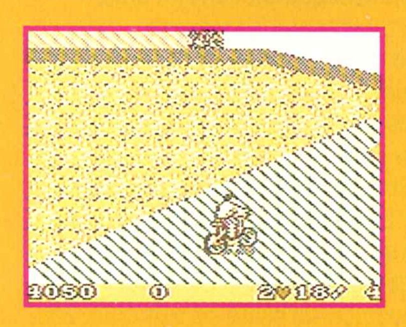


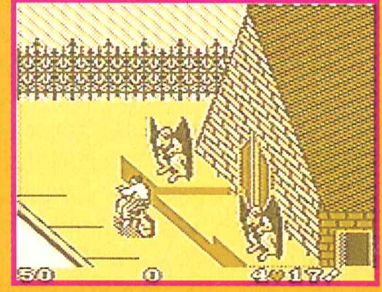


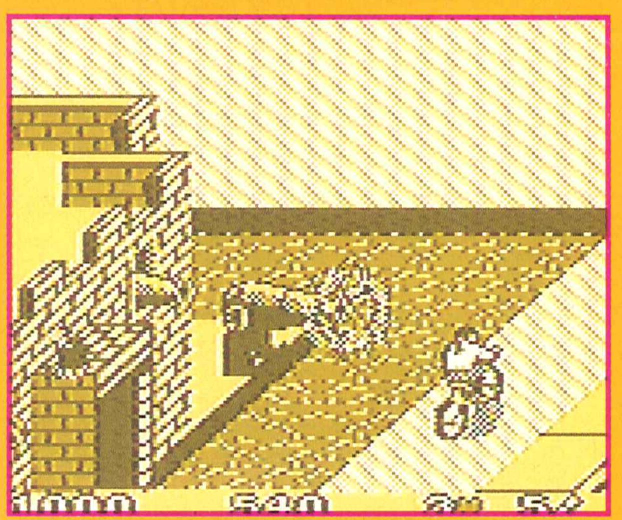
Esta segunda entrega de Paperboy mantiene sus esquemas de siempre, aunque se han introducido algunos cambios en lo que se refiere a los obstáculos y los escenarios.



Ahora sí que de verdad parece que trabajamos en un barrio vivo... y, bueno, increiblemente pintoresco. Porque la verdad es que hay de todo. Novios, estatuas sobrecogedoras, gentes arreglando coches, cerdos asados...







Una de las mayores innovaciones de este regreso del ciclista es la incoporación de una "repartidora" a la plantilla habitual. Por fuera la cosa ha cambiado, por dentro todo sigue como antes. Es rápida, hábil e igual de ágil.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

TENGEN / MINDSCAPE
Nº jugadores: 1
Dificultad: Se ha agudizado.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 3 semanas



65


60



60



Algunos cambios y la inclusión de la chica.



La lentitud del scroll, la escasa cantidad de acción y el sonido.

60

LO MÁS NUEVO

DJ Boy

MEGADRIVE

RAP SOBRE PATINES



Media vida circulando en roller, mil campeonatos ganados, la vitalidad de un querubín y una vestimenta de esas que gastan los skaters radicales, hacían de D J Boy un hueso duro de roer. Sobre todo cuando lo que se roía era el triunfo en la pista.

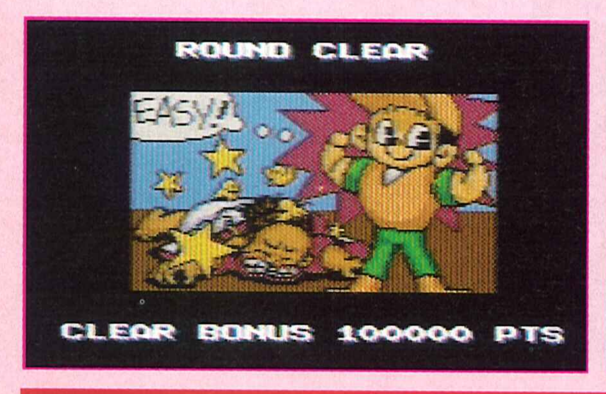
La pandilla de Bad Boyz, enemiga acérrima del muchacho, decidió bajarle los humos. Y para ello, mientras DJ estaba enfrascado en una competición callejera, secuestraron a su novia, María, y la encerraron en un lugar oscuro.

Se creyeron que con la maniobra le iban a obligar a rilarse. Pero estaban equivocadísimos. Porque el rapero no sólo decidió seguir en carrera, sino humillar a Bad Boyz y rescatar a su novia.

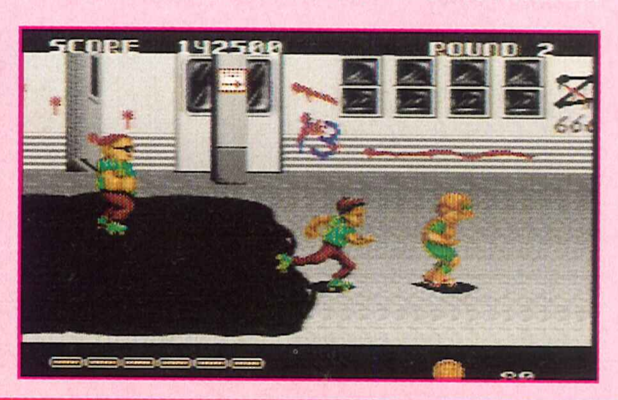
Para ello tuvo que recorrer cinco calles en las que los colegas del malo le salían a cada golpe de skate. El objetivo de DJ no era, pues, llegar el primero, sino llegar vivo.

Muy al estilo de Double Dragon, -sólo que sobre patines y salvando las distancias-, el «artista» no tenía más remedio que repartir sin parar todo tipo de golpes y otras llaves de notable contundencia, por lo que la competición de skate se convirtió más que nada en una auténtica carrera de "obstáculos".

Al final todo tuvo un final feliz y DJ Boy se lo pasó tan bien arreando mamporros, que decidió hacer un juego con el que rememorar el día más emocionante de su vida. Allá él con su conciencia...





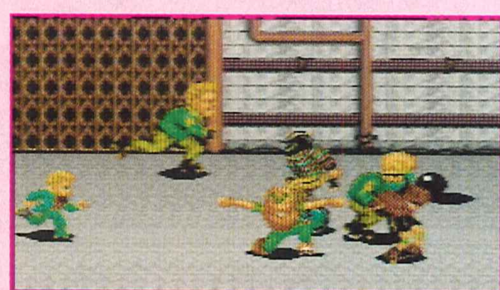








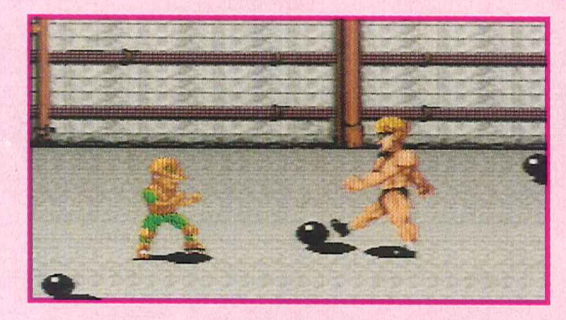
DJ Boy nos mete de lleno en una pelea callejera en la que, a pesar de los mil enemigos, todo irá sobre ruedas...





LA TIENDA DE ITEMS

Al acabar con cada enemigo fin de nivel, llegaremos a la tienda de Ketty, donde podremos comprar items para aumentar la energía, la velocidad o la potencia. Pero ya podéis llevar pasta, porque aquí nada es gratis...



Los decorados son el punto más destacable de un cartucho que se deja jugar pero sin aspavientos.







Huevo parece, plata no es

DJ Boy es uno de esos juegos que pasan desapercibidos. Pero no lo hace por casualidad, o porque tenga un título difícil de recordar. Lo hace por temas como la originalidad, el planteamiento o los escenarios.

Ahora, que si a pesar de todas estas razones de peso, insistes en jugar con DJ Boy, es probable que te desanimes aún más.

Y no voy a cebarme en los gráficos, ni en las animaciones ni en los golpes, sino en su dificultad, en su escasa carga de acción, en su limitada variedad de gráficos y en el pobre estímulo que por todo esto acumula. Y ya he dicho bastante.

Nikito Nipongo

LAS PUNTUACIONES



Arcade

KANEKO / SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 5
Dificultad: Sólo en los enemigos de fin de nivel.



78



60



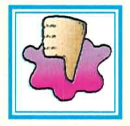


60





Los golpes y la animación.



La inexistencia de: continues, originalidad, ritmo, acción y peligro.

65





AERIAL ASSAULT

¡Defendamos la capa de ozono!



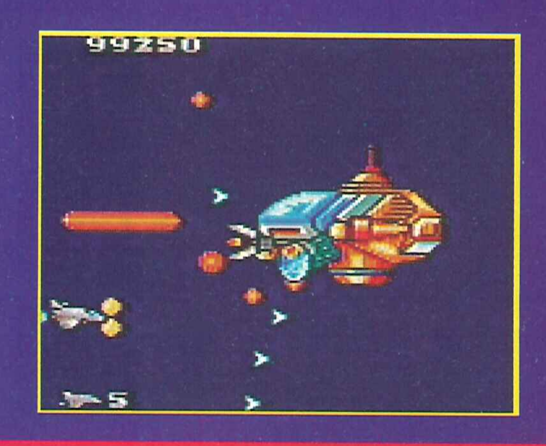






La amenaza hacia la capa de ozono, delicadísima siempre, no venía esta vez de dentro, sino de fuera. No eran las industras mexicanas, ni los humos neoyorquinos, ni el desastre de Chernobyl, los que pugnaban por destrozar antes el filtro de protección solar. Era una organización espacial terrorista, la NAC, quien había aunado todos sus esfuerzos para intoxicar la tierra.
Esta organización galáctica anti-ecologista había construido un «emisor lasérico» y estaba dedicándose a bombardear la atmósfera desde el espacio. Con ello no sólo pretendía exhibir su avanzado y sofisticado armamento, sino también apoderarse del bello y rico -al menos hasta el momento-, planeta azul.

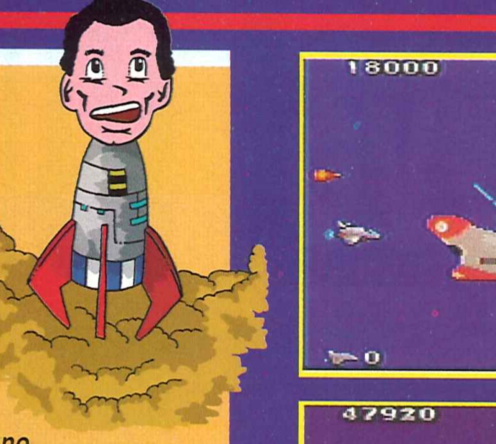
La historia volvía a repetirse y aquel título que vio la luz hace algunos meses en la Master System, regresaba ahora para sembrar el nerviosismo entre los usuarios portátiles de la Game Gear. La NAC no dudó en utilizar aquellos mismos argumentos y en enviar a la Tierra





Atractivo, jugable... y poco original.

Aerial Assault me recuerda a un montón de juegos. Podría citar a Super Fantasy Zone, -cuyos gráficos, sobre todo en las naves, parecen clavados-, a Sagaia, -la florida segunda parte del Darius, una de cuyas fases es réplica de la segunda del Aerial-... Y seguiría. Lo que pasa es que no sé hasta qué punto le vendría bien. Todos sabéis que no hay comparación oportuna, aunque en este caso Aerial no sale tan mal parado. Emular los gráficos del Super Fantasy, la jugabilidad del Sagaia y el espíritu del buen shoot'em up horizontal resulta, de todas todas, beneficioso. El problema es que cuando uno se pone a jugar no sabe nunca con certeza a qué lo está haciendo...





Giancarlo Vialli





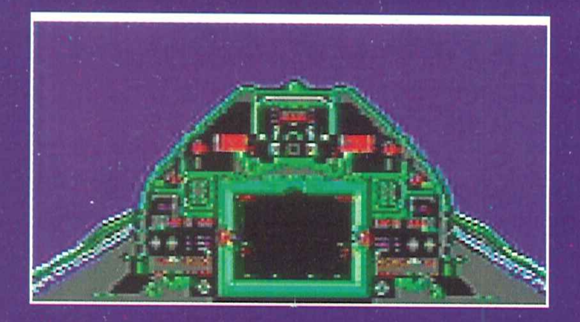






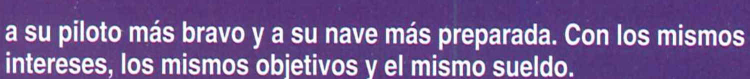
HOBBYCHORRADA: Si quieres llegar buenamente al final de cada fase, aniquila a los enemigos antes de que ellos te aniquilen a tí. Esto debes mantenerlo durante todo el juego.

Adicción + facilidad + colores + bonitos paisajes = Aerial Assault









a su piloto más bravo y a su nave más preparada. Con los mismos intereses, los mismos objetivos y el mismo sueldo.

Por suerte, los responsables del proyecto, es decir, los programadores, creyeron que tanta igualdad podría resultar un tanto juerguil y se pusieron a trabajar en un proyecto que, sin variar en exceso lo visto, sacara el mayor partido posible a las características de la Gear televisiva.

Lo que les ha salido es un intrépido shoot'em up, ágil, limpio, colorista y bastante apropiado, cuyas cualidades técnicas recuerdan a aquel Super Fantasy Zone que pasó por nuestras manos no hace mucho tiempo.

En Aerial Assault brilla el scroll horizontal, el diseño de las naves y la acción frenética que, durante 4 rounds, se te antojará absolutamente inalcanzable y estresante, a la par que divertida y amenizante.

Una pena que este desparpajo cualitativo no sea capaz de borrar de nuestra mente la similitud obligada entre los dos hermanos de sangre... Y ya nos entendéis.



LAS PUNTUACIONES

Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 4
Dificultad: Más fácil que comerse un huevo.

87

70

88

El colorido, la animación y los escenarios.

La facilidad y la escasa originalidad.

85

LO MÁS NUEVO







LA CARRERA DE TU VIDA

Sin duda uno de los juegos más recordados desde los orígenes de la Turbo Grafx es este Victory Run de Hudson Soft. Su debut en Japón data del año 1987 y supuso un gran éxito gracias a su excelente jugabilidad y gran despliegue gráfico. Además estaba basado en la popular carrera París Dakar, ¿qué más se podía pedir?. Dos años más tarde, este juego apareció en el mercado americano y trepó de una forma llamativa a las listas de éxitos.

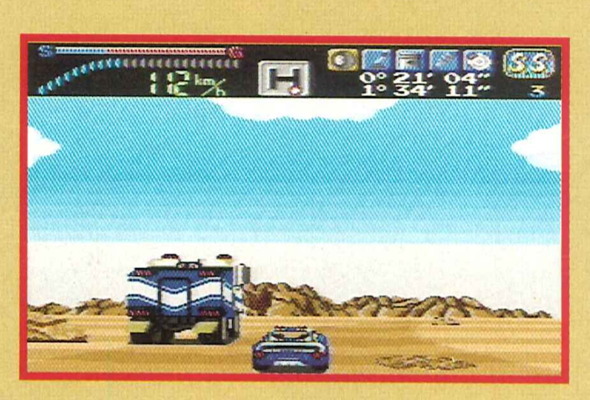
Por fin, con cierto retraso pero manteniendo toda la jugabilidad, sabor y magia de los grandes clásicos del motor, llega a España para veloz regocijo de los turbograferos de pro.

A bordo de un potente Porsche 959, nuestra misión es llegar a Dakar en el menor tiempo posible. Más de 13.000 kilómetros nos separan de la meta, y nuestro devenir por las suaves autopistas y campiñas francesas se verán contrastados con las traicioneras dunas del Sahara y sus serpenteantes recorridos.

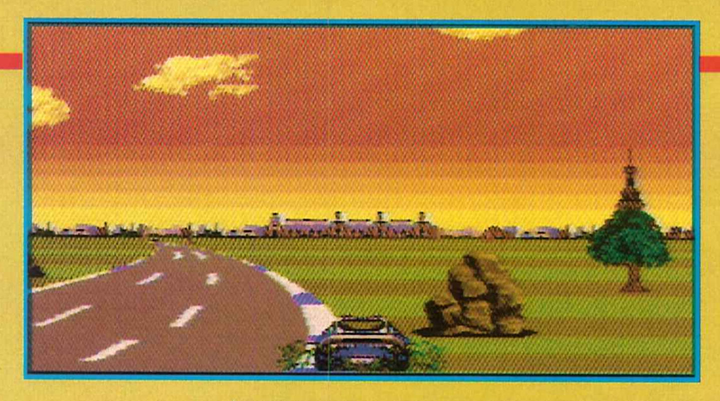
Pero además de conducir con pericia, estamos obligados a poner en activo nuestras dotes mecánicas, y antes de cada etapa tendremos que revisar o arreglar neumáticos, caja de cambios, suspensión, frenos y el mismísimo motor; en una palabra, mimar al coche. Todo es poco con tal de lograr la perfecta unión entre hombre y máquina.

Ocho peligrosas etapas separan París de Dakar, sazonadas con otros corredores, cambios de rasante e incluso conducción nocturna. Vamos, que no le falta de nada.

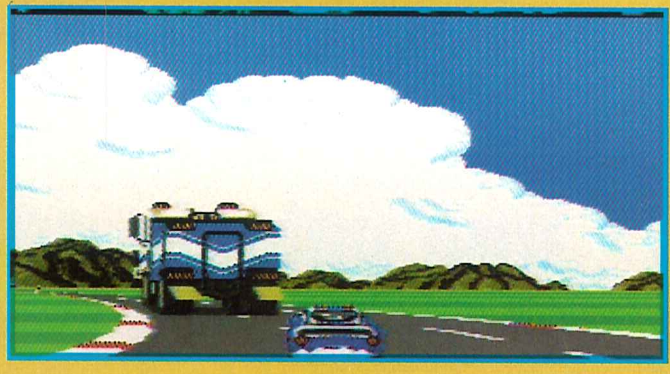
Un gran clásico, jugable y divertido, que te hará vivir el gran sueño de pilotar un 959 en la carrera más aventurada del mundo.







Procurad no saliros de la carretera, pues los obstáculos detendrán vuestro coche en cuestión de segundos, provocando un espectacular y casi letal vuelco en la cuneta.



Los vehículos más peligrosos son los pesados pero veloces camiones. Un pequeño choque, y vuestro coche perderá momentáneamente el control. Pero no temáis, un cambio a una marcha menor y asunto concluído.

Ante todo, un veterano

***P**arte de las cualidades y virtudes del gran Victory Run se hallan sin duda en el clasicismo de sus orígenes. Este cartucho/tarjeta tuvo el honor de ser el segundo juego de Turbo Grafx y fué capaz de deleitar a las masas con su gran velocidad, enorme jugabilidad e inquietante adicción.*

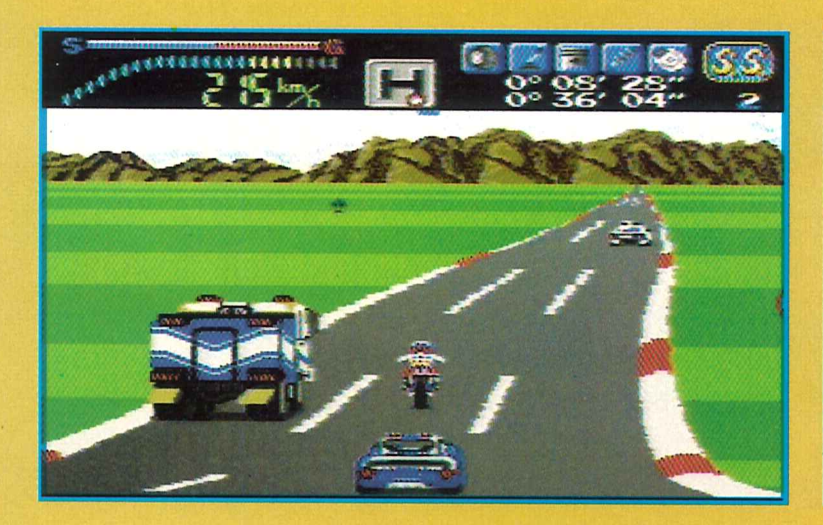
Quizá no posea los mejores gráficos de todos los tiempos, ni la mejor banda sonora que hayas podido escuchar, incluso no tendrá el scroll más suave que puedas imaginar, pero tiene lo más importante: clase, categoría y esa magia especial que rodea a los juegos de Turbo Grafx y que se llama jugabilidad.

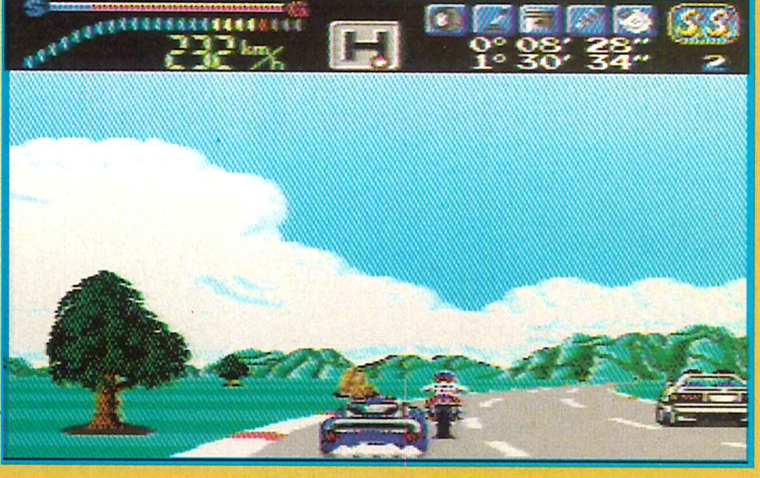


Si no quieres quedarte sin uno de los grandes clásicos y veteranos de la historia del video juego oriental, consigue el Victory Run ¡ya!.

The Elf

Con cierto retraso llega a nuestro país Victory Run, un clásico que hará las delicias de los amantes de la velocidad.





La carrera en cifras



Al principio y final de cada etapa tendremos acceso a un menú donde se reflejará nuestra actuación en este portentoso Rallye. Un gran mapa nos indicará la etapa en que nos encontramos y unas tablas nos mostrarán nuestro tiempo, el tiempo de reserva y la clasificación. Pero lo más importante son las partes del coche que se muestran en la zona inferior de la pantalla: neumáticos, caja de cambios, motor, suspensión y frenos. Según el color de dichas partes, tendremos que cambiarlas por otras nuevas, y para eso disponemos de veinte unidades de repuesto. La buena gestión mecánica del coche va a ser fundamental para nuestro éxito en las carreras. Como en la realidad.

LAS PUNTUACIONES



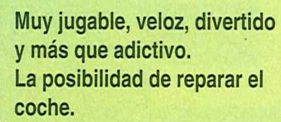
Deportivo

HUDSON SOFT
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 8
Dificultad: ¿Crees que puedes ganar el París Dakar?.





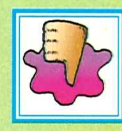




Muy jugable, veloz, divertido y más que adictivo.
La posibilidad de reparar el coche.







Scroll un poco brusco en algunos momentos y melodías mejorables.



88

82

LO MÁS NUEVO





MEGADRIVE



GALAXY FORCE

Una galaxia débil

¡Qué desilusión!

Galaxy Force, el mito maquinero, se ha derrumbado con esta versión para la mayor de las Sega. Me duele en el alma, pero cuando cogí este cartucho entre mis manos temblorosas llegué a albergar, incluso, la esperanza de poder revivir grandes momentos de jugabilidad suprema.

Pero la bofetada ha sido demasiado dura al encontarme de morros ante una versión desgraciada y olvidable. Por mucho que los sonidos intenten resultar agradables. Para mí, flojísimo.

El consolero enmascarado







En este Galaxy Force II, -cuarta versión del original-, el malvado ha sembrado la destrucción en cinco mundos controlados por las buenas intenciones y se ha hecho fuerte con la construcción de otras tantas fortalezas de índole guerrero. Bajo este atrevido argumento, el mencionado juego hace lo propio con nuestras neuronas, -es decir, destruirlas-, en un paseo galáctico que no te ocasionará ningún dolor de cabeza gracias a su desarrollo "mata-mata, hasta que estires la pata".

Naves de movilidad variable, trampas mortíferas y mil y una ocurrencias son los platos combinados que te vas a comer en un juego que no necesita ni de objetos, ni de frases, ni de acciones extrañas que no comprenda nuestro dedo/gatillo lanza misiles.

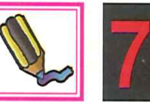
¡¡Ah!! por si no os acordáis, Galaxy Force fue una alucinante máquina recreativa de Sega, que desbordó, aparte de por su aspecto gráfico, por sus increíbles movimientos y acción trepidante. Sin duda, la versión Mega Drive es la más fiel hasta la fecha, pero, de todas formas... nada que ver.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 5
Dificultad: "Tú mismo eres tu adversario..."



70



Sin duda los gráficos y las melodías en el más puro estilo Sega.



78



Es un pestiño. Parece antiguo.



55


58



Listas de éxitos

GAME GEAR



1	(-)	Sonic
2	(3)	Castle of Illusion
3	(N)	Super Kick Off
4	(N)	Wonder Boy:Dragons Trap
5	(4)	Shinobi

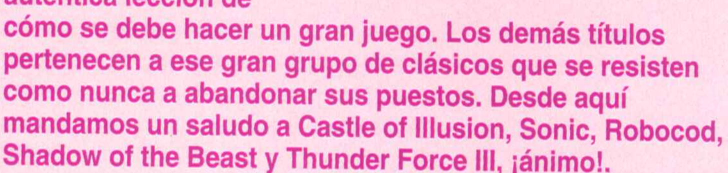
Moviditas, muy moviditas las posiciones intermedias del ranking Game Geariano. Y la verdad es que estos dos juegazos, Super Kick Off y Wonder Boy, se han ganado con todo merecimiento entrar de lleno en nuestra prestigosa y alucinante lista de éxitos. Y seguramente por mucho tiempo.

MEGADRIVE



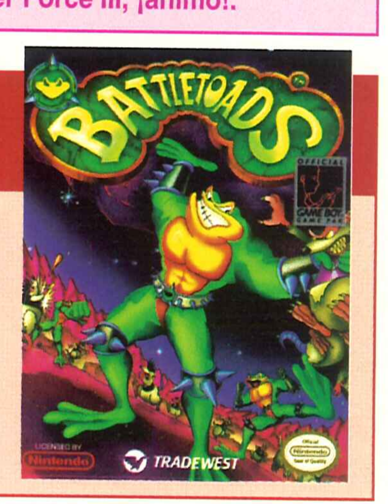
1	(-)	Robocod
2	(-)	Sonic
3	(-)	John Madden 92
4	(-)	Castle of Illusion
5	(N)	Alisia Dragoon
6	(N)	Desert Strike
7	(-)	Shadow of The Beast
8	(5)	Marble Madness
9	(8)	Thunder Force 3
10	(-)	Kid Chameleon

Tan sólo dos entradillas nuevas para la hermana mayor de la numerosa familia Sega. El espectacular y alucinante Alisia Dragoon se mete de lleno y directo a la quinta posición, pero no perdáis de vista al Desert Strike, una auténtica lección de



cómo se debe hacer un gran juego. Los demás títulos pertenecen a ese gran grupo de clásicos que se resisten como nunca a abandonar sus puestos. Desde aquí mandamos un saludo a Castle of Illusion, Sonic, Robocod, Shadow of the Beast y Thunder Force III, ¡ánimo!.

GAME BOY

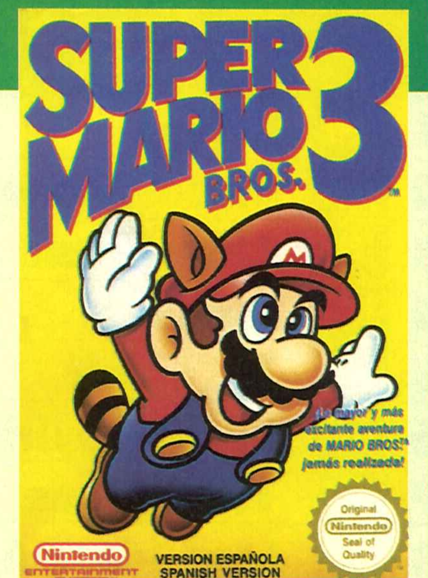


1	(N)	Battletoads
2	(1)	Hook
3	(2)	R-Type
4	(3)	Rc Pro Am
5	(4)	Megaman

Como véis en la lista de Game Boy, tan sólo ha habido una nueva incorporación, ¡pero vaya incorporación!. Ni más ni menos que el espectacular Battletoads, uno de los juegos del verano. Los demás juegos han bajado, asustados, un puesto.

NINTENDO

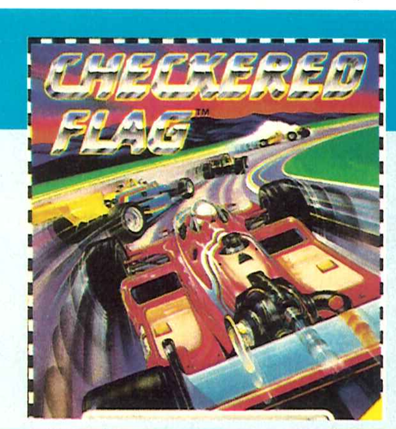
1	(-)	Super Mario III
2	(-)	Star Wars
3	(-)	Solstice
4	(-)	Super Spy Hunter
5	(-)	New Zealand's Story
6	(-)	Jackie Chan
7	(8)	Rainbow Island
8	(7)	Championship Rallye
9	(N)	Guerrilla War
10	(9)	North & South



Y seguimos con la escasez de entradas, pero hay que reconocer que ante tanto clásico, a veces no hace ni falta. Medalla de oro para Super Mario Bros 3, de plata para el Star Wars y bronce para el genial Solstice. Incorporación discretilla del divertido Guerrilla War de SNK, y ligeras variaciones en los últimos cuatro puestos de la lista, pero nada más. Y es que el verano no le gusta a los juegos, ¿será porque les hace sudar mucho?, ¿estarán todos en la playa?, seguro que sí.

LYNX

1	(-)	Scrapyard Dog
2	(-)	War Birds
3	(-)	Checkered Flag
4	(-)	Toki
5	(N)	Crystal Mines



El hit parade de Lynx, tampoco parece dispuesto a sorprendernos con espectaculares entradas o variaciones antológicas. Tan sólo cabe resaltar el Crystal Mines, divertido él, que entra raudo y veloz a la última posición de la tabla.

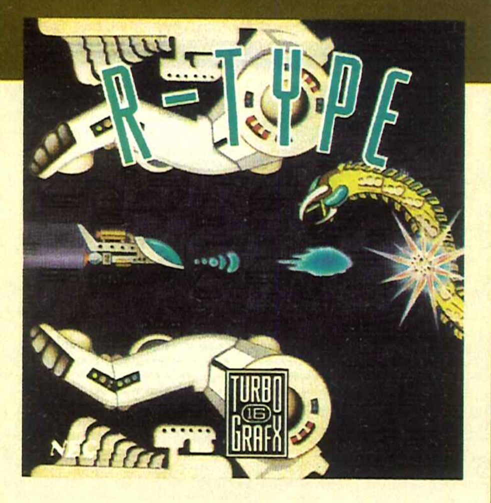
SEGA

1	(-)	Sonic
2	(-)	Shadow of The Beast
3	(4)	Castle of Illusion
4	(3)	Astérix
5	(-)	Sagaia
6	(-)	Donald
7	(9)	Klax
8	(7)	Air Rescue
9	(8)	Bonanza Bros
10	(-)	Ghouls'n Ghosts

¿Pero que es ésto?, ¿cómo es que no hay nuevos juegos en la lista de Master?. Tan sólo podemos encontrar una respuesta, que los diez juegos son tan buenos que no hay quien los supere, o que los nuevos son un poco maletes, ¿quién sabe?. El Castle of Illusion, recupera el bronce, el Sagaia mantiene el tipo como buen ganador que es y el Klax sube dos puestos, bravo por las fichas danzantes. Mención especial para el Ghouls´n Ghosts, que sigue resistiendo como un héroe desde el origen de esta gran clasificación de grandes títulos de la 8 bits de Sega.

TURBO GRAFX

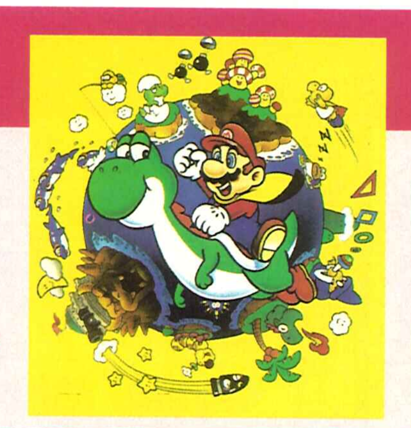
1	(N)	R-Type
2	(N)	Blazing Lazers
3	(N)	Alien Crush
4	(N)	Vigilante
5	(N)	J.J. y Jeff
6	(N)	Dragon Spirit
7	(N)	Victory Run
8	(N)	Legendary Axe
9	(N)	Space Harrier
10	(N)	Power Golf



Inauguración oficial para la lista de éxitos de la consola Turbo Grafx. No os podéis quejar, ¿eh?. Por supuesto, el R-Type no podía ocupar otro puesto que no fuera el de cabeza, y bien merecido que se lo tiene. Le siguen el genial y super adictivo Blazing Lazers, otro clásico, y ese juego de flipper tan apasionante y enganchante llamado Alien Crush. Pero tampoco perdáis de vista al Vigilante, al divertido J.J. y Jeff y a la recreativa de Namco, Dragon Spirit. Por cierto, si os gusta la velocidad, no olvidéis el séptimo título, ¿vale?.

SUPER NINTENDO

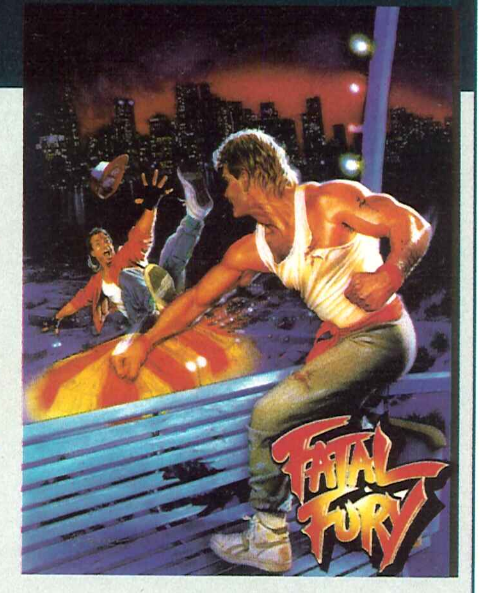
1	(N)	Super Mario World
2	(N)	F-Zero
3	(N)	Super Soccer
4	(N)	Super Tennis
5	(N)	Super R-Type



Super Mario World, el mejor juego de todos los tiempos nintenderos no podía faltar en esta recién estrenada lista. De momento sólo la forman cinco títulos, pero a medida que vayan saliendo más, la ampliaremos. Tranquilos.

NEO GEO

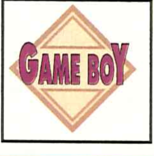
1	(N)	Fatal Fury
2	(N)	Magician Lord
3	(N)	Thrash Rally
4	(N)	Soccer Brawl
5	(N)	Robo Army
6	(N)	Ghost Pilots
7	(N)	Burning Fight
8	(N)	Blues Journey
9	(N)	Nam 75
10	(N)	Cyber Lip



La Neo Geo, tampoco está dispuesta a quedarse sin el merecido y correspondiente ranking de juegazos.

Fatal Fury comentado este mes, lidera la gran clasificación, repleta de alucinantes títulos, conocidos de sobra en salones recreativos. El Magician Lord, sigue los pasos del primero, y Thrash Rally acelera y pisa a fondo en busca del podio. El mes que viene, os seguiremos contando.

LASERS & PHASERS

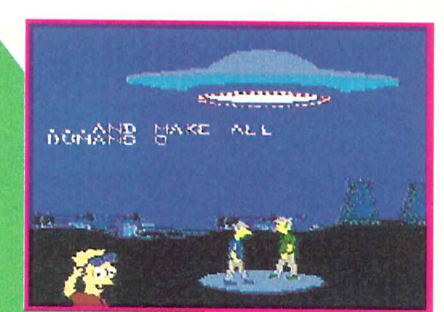



The Simpsons

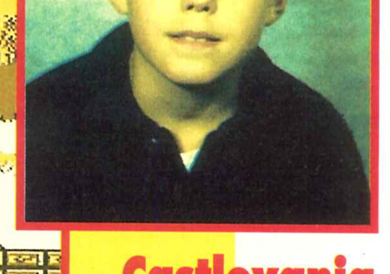


Este truco seguro que no se lo esperaba nadie, ni siquiera nosotros: ¡cómo conseguir vidas ilimitadas!. Pues lograrlo es muy sencillo. Mete a Bart en el primer edificio en **el tercer nivel** y camina hasta que alcance **la primera plataforma** bajo las las barras que flotan en el aire.

Permanece allí hasta que **unas monedas salgan disparadas de la boca del payaso** hasta Bart. Por cada **15 monedas** que recojas se te dará **una vida extra**. El marcador no contará mas allá de 9 pero las vidas se te irán sumando hasta el número que quieras. ¡No problem, tio!







Castlevania

El conde Drácula es la mayor fuente de terror que la humanidad ha conocido jamás y tu misión en este juego es ayudar a Simón Belmont a acabar con él. Por supuesto que la misión le resultará mucho más fácil si haces caso de este megaloplástico consejo: En la primera fase cuando estés **trepando por la quinta cuerda**, en vez de saltar al suelo trepa hasta el techo y sigue. Allí encontrarás **4 antorchas** que ocultan **una vida, una bola mágica, una moneda y un corazón**.

Miguel Martínez-Vara de Rey (Madrid)



Slimeworld

LYNX

Tras algún tiempo de sequía, por fín tenemos un buen truco para la portátil de Atari. Son una serie de claves que te lo pondrán más que fácil para llegar al final:

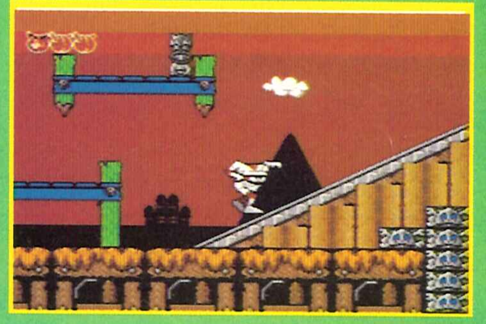
9D0AD9070964CCC945
30C9884F8B090B8BCD
098BC3078BC1C28A878F0BC8



Black Belt





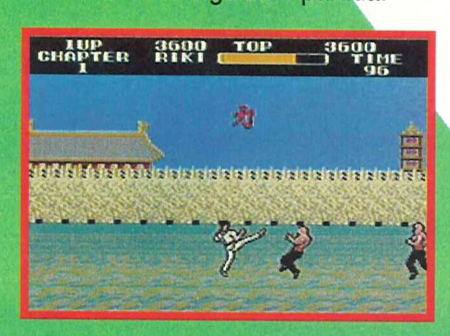




Decapattack

Posiblemente Chuck D. Head, -un tipo que siempre pierde la cabeza-, es el personaje más raro que protagoniza un juego de Mega Drive. Pero él también tiene derecho a un truquillo, ¿no?. Pues haz lo siguiente: vete a **cualquiera de las pértigas y** escálala a base de saltos hasta llegar a la punta, con lo que conseguirás **una vida extra**, pudiendo repetir la operación **hasta 30 veces**. Este truco también funciona en la versión japonesa de este juego Magical Flying Hat Turbo Hat Adventure (¡vaya titulito!).

El camino de las artes marciales es infinito, y aunque este juego sea un poco viejo, no es excusa para que no entrenemos nuestra "kata" diaria. Selecciona un sólo jugador y cuando el juego esté a punto de empezar **pulsa reset**. Por ayuda de las bolas de Dragón comenzarás con **vidas infinitas** en la siguiente partida.



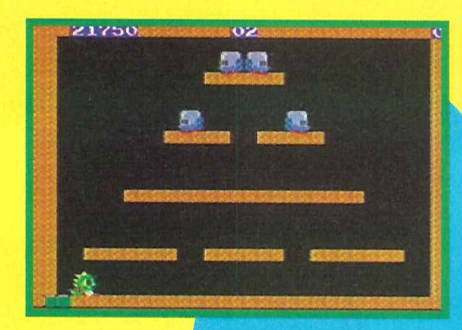






Tiger Road

Y seguimos con excelentes trucazos para la Turbo Grafx, esta vez para el mítico y épico Tiger Road de Capcom. Para realizar este truco, tienes que tener **el adaptador de cinco jugadores y dos mandos conectados**. Cuando aparezca la pantalla principal, mantén apretado el botón 1 y arriba en el segundo mando, ya está. Ahora **podrás elegir nivel, arma, inmunidad, y chequear el sonido**, ¡una pasada¡. ¡Ah¡, no se te olvide practicar un poco el truco, porque a veces no sale a la primera.

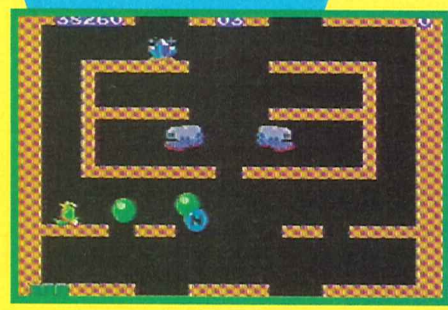


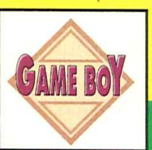


Bubble Bobble

En la primera pantalla empompa a todos los bichos y mata a todos menos a uno. Espera a que vaya el malvado barón Von Bubba, esquívale durante un rato y te darás de bruces con una puerta en la que encontrás **baúles** que te lo pondrán un poco más sencillo a la hora de acabar con el hechizo que te hizo dragón.

Francisco Javier Prieto (Portugalete)





Megaman: la venganza del Doctor Willy

Aquí están unos jugosos passwords para la aventura portátil del heroe de Capcom: **ELECMAN:** A2, A4, B3, D1, D2 **ICEMAN:** A1, A2, B2, B3, D4 **FIREMAN:** A1, B1, B2, C4, D2 **CUTMAN:** A4, B3, C4, D3, D4 **ELECMAN, FIREMAN, ICEMAN:** A2, A3, C1, D2, D3 **CUTMAN, FIREMAN, ICEMAN:** A1, A2, B3, C4, D4 **ELECMAN, FIREMAN, CUTMAN:** A3, B2, B3, B4, C4 **ELECMAN, CUTMAN, ICEMAN:** A1, A3, C1, C4, D3 **ELECMAN, ICEMAN, FIREMAN, CUTMAN:** A2, A3, B4, C2, C3

Alberto Blasco Cebolla (Zaragoza)

Super Mario Bros

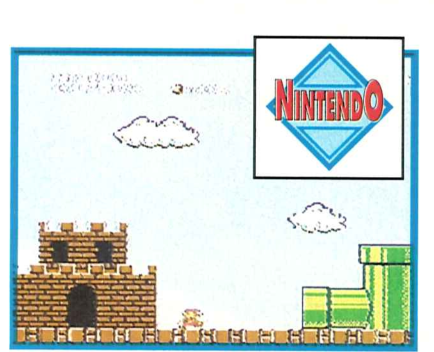


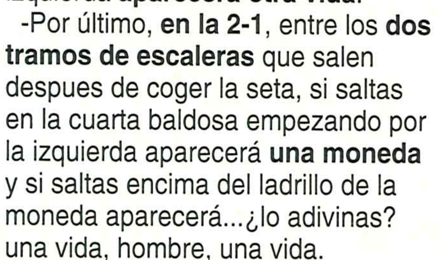
El malvado rey Koopa ha secuestrado a la princesa Toad y tú te has presentado voluntario para salvarla. Pues seguro que estas vidas requetescondidas te ayudarán a completar el rescate.

-En la **pantalla 4-1** aparecen **4 monedas juntas**, si te subes encima de la tercera moneda empezando por la izquierda y saltas **aparecerá una vida.**

-**En la pantalla 8-1** entre **dos tubos** hay un bicho de los malos, pero entre esos mismos tubos si saltas en la tercera baldosa empezando por la izquierda **aparecerá otra vida**.

-Por último, **en la 2-1**, entre los **dos tramos de escaleras** que salen despues de coger la seta, si saltas en la cuarta baldosa empezando por la izquierda aparecerá **una moneda** y si saltas encima del ladrillo de la moneda aparecerá...¿lo adivinas? una vida, hombre, una vida.





Antonio Sáiz Alvarez (Murcia)



Gynoug



El último truco en llegar es casi siempre el mejor. Fijaos, no hace nada que salió el Gynoug comentado en esta revista, y ya hay un ávido lector que nos envía un súper truco para que los escasos créditos que nos dan al principio, no se agoten jamás. O lo que es lo mismo, que sean **infinitos**. La cosa es bien sencilla. Cada vez que te derriben, es decir, que aparezca en pantalla el mensaje de Game Over, pulsa **abajo, A, C y izquierda**. Hazlo cada vez que te maten y verás cómo la Mega Drive se creerá que no ha pasado nada.

Gracias a **Carmen Sánchez Blanco,** de Madrid, por su inestimable -e interesada- colaboración.







Space Harrier

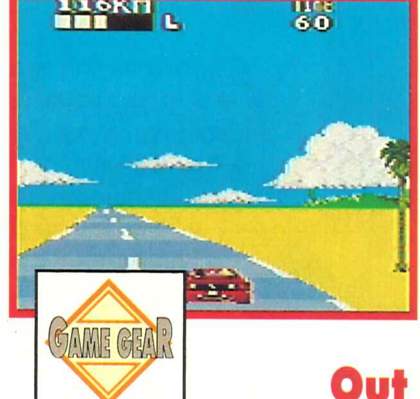
Una panda catalana de spaceharriermaníacos nos ha enviado el que seguro es el conjunto de trucos más espeluznante para este formidable juego de Sega. Os lo habéis currado bien, colegas. Echad un ojo y tomad muy buena nota, porque hay de todo y para todos.

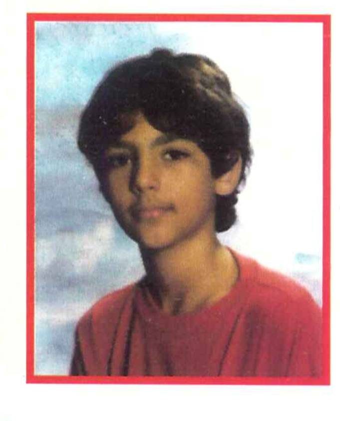
Si lo que queréis es obtener **continuaciones ilimitadas** moved el pad en las siguientes direcciones antes de empezar a jugar: **arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, abajo, arriba, abajo, arriba.**

Y esto es para **testear las melodías** del Harrier: **derecha, izquierda, abajo, arriba.**

Y si aún no ha sido bastante, prueba a introducir **xxxxxxxxxxx** en la tabla de records que aparece inmediatamente después dl Game Over.

Puede que hasta obtengas **vidas infinitas**...

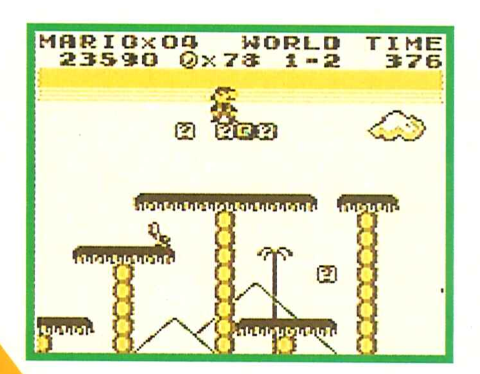




Out Run

Ahí va un truco que os dejará con la boca abierta. Si cuando salga el logotipo de Sega presionáis simultáneamente **Izquierda, Botón 1, Botón 2, y start** y no lo soltáis, al llegar a la pantalla para elegir jugador oiréis un pitido y pasaréis a la pantalla de músicas. Elegid y empezad el juego. Pasará algo asombroso: no os chocaréis y si se os acaba el tiempo tampoco perderéis.

Roque Falcón Santana (Las Palmas de Gran Canaria)



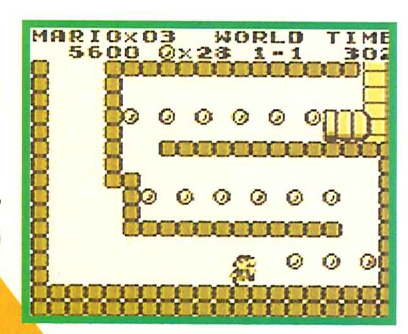


Super Mario Land

En el nivel 1-3, antes de llegar a una tubería que hay en el techo, **hay 5 ladrillos**. **Rompe el cuarto y vuelve a saltar**, con lo que saldrá un **ascensor**. Sube por él y te llevará al techo en el que podrás **entrar a la tubería e hincharte a monedas.**

Despues de un poco de práctica convertirás a Mario en el fontanero más rico del mundo...

Gustavo Gran Soler (Valencia)





Bad Dudes

Más conocida como Dragon Ninja, esta máquina de Data East fue muy popular en los recreativos hace algún tiempo. Para empezar con **64 discípulos** de Bruce Lee, te recomendamos que hagas lo siguiente: En la pantalla de presentación pulsa **B, A, abajo, arriba, abajo y arriba en el controlador 2 y start en el controlador 1**.

Que la fuerza y la sabiduría del gran dragón os acompañe en esta aventura consolera.





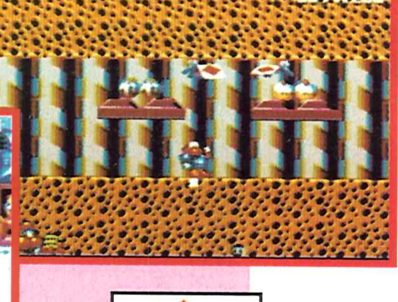
Regreso al futuro II

Para ayudar a Marty McFly en su pugna contra el malvado Biff Tannen, pulsa **pause, abajo y los botones A y B** y **pasarás de pantalla cuantas veces quieras**. Con esto no tendrás excusa para no atravesar el túnel del tiempo todas las veces que quieras.

Jorge Real Badça (Madrid)

Robocod: James Pond II







Posiblemente el mejor juego de cuantos han salido para la Mega Drive y aquí un fenomenal truco que podrás añadir al que hemos publicado en números anteriorres. En la pantalla del título (cuando ponga Push Start) pulsa: **Abajo/izquierda, los botones A, C y start** al mismo tiempo. Espera dos segundos y suelta start. Cuando suene la música suelta todos los demás botones.

Podrás **seleccionar nivel** (0-80) y oir todas las melodias del juego o cambiar el sentido de los botones de control.



Sergio Blanco(Cantabria)

Splatter House





Seguro que muchos de vosotros echáis de menos algún truquillo que otro para la consola Turbo Grafx de NEC, ¿verdad?. Pues bien, aquí tenéis uno, y bien bueno, para el excelente Splatter House, el terrorífico y espectacular juego de Namco. Cuando aparezca la pantalla principal de la casa bajo la tormenta, pulsa **Run** y luego **Select tres veces**. Luego pulsa el **botón 1 y a la vez la diagonal abajo/izquierda** del control pad.

¡Ahora vas a poder **escoger el nivel** que quieras!.



¡Consigue uno de estos fenomenales relojes de Super Mario World!

PREGUNTA 1:
¿Cuántos niveles tiene el Super Mario World?

PREGUNTA 2:
¿Cuántos hermanos tiene el diabólico rey Bowser?

PREGUNTA 3:
¿De cuántos colores pueden ser Yoshi y sus hermanos?

PREGUNTA 4:
¿Cómo se llama el creador de Mario?

PREGUNTA 5:
¿Qué obtienes al coger una seta verde?

PREGUNTA 6:
¿Cuál es el nombre de la princesa raptada?

¿Cómo conseguir tu reloj?

1- Responde a las preguntas que te hacemos.
2- Pon bien clarito tu nombre y dirección.
3- Corta, copia o fotocopia el cupón y envíalo a:

HOBBY PRESS, S.A.
Revista Hobby Consolas
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas. Madrid

El sorteo se realizará ante notario el 4 de Agosto, y los ganadores se publicarán en el número de Septiembre de HOBBY CONSOLAS

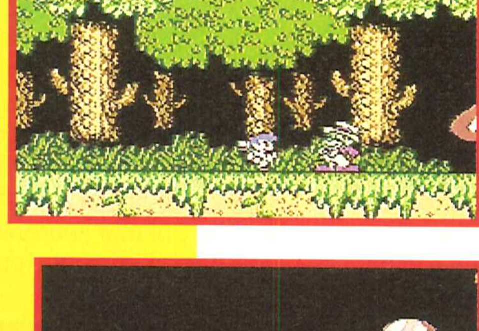
CUPON: CONCURSO SUPERMARIO

1.................................. 2.................................. 3..................................
4.................................. 5.................................. 6..................................
Nombre.........................Apellidos...
Dirección...Localidad.........................
Provincia....................C.Postal...............Telf.....................Edad........

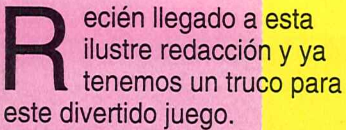
Indica en una esquina del sobre "Concurso Supermario"

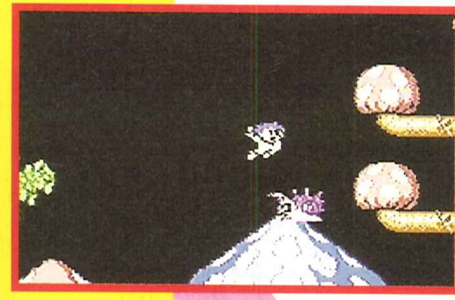
LASERS & PHASERS





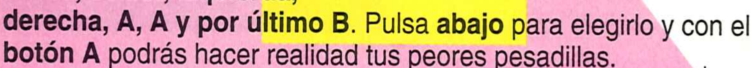
Little Nemo: Dream Master





Recién llegado a esta ilustre redacción y ya tenemos un truco para este divertido juego.

Para seleccionar el sueño (o la pesadilla) que quieras, haz lo siguiente: Cuando aparezca la pantalla del título pulsa **arriba, select, izquierda, derecha, A, A y por último B**. Pulsa **abajo** para elegirlo y con el **botón A** podrás hacer realidad tus peores pesadillas.



Devil´s Crush

Dos pequeñas buscadoras de arcas perdidas nos han mandado un truco quejumbroso que va a permitir a la muchedumbre poseedora de esta soberana consola, disponer de un **número infinito de bolas** con las que despedazar el récord o, simplemente, la cabeza del diablo mutante que preside el juego. Para ello debéis introducir la siguiente clave arguciera made in Turbografx: **AAAAAAHAAA**. Ellas son dos, y su padre, que es quién ha escrito, nos cuenta que tanto él como su mujer, no son capaces de separarlas de los pad de control.

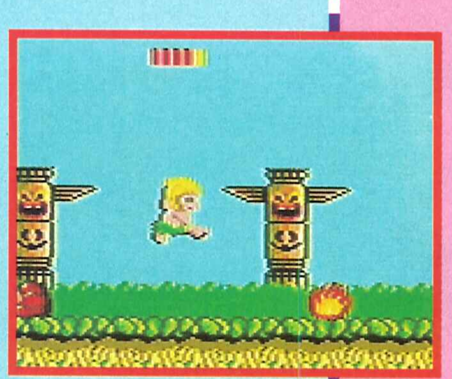
Elena, Sara... ¡¡¡seguid así!!!. Que no nos enteremos que defraudáis a la masa consolera.

Elena y Sara Sanz (Madrid)

Wonderboy



Manejando al chico maravilla te enfrentarás a villanos de toda calaña en búsqueda de tu chica. La aventura, más que difícil, será larga, pero aquí estamos nosotros para ayudarte con este fenomenal truco con el que podrás **elegir la fase que desees.** Cuando enciendas la máquina empieza a mover el control en el **sentido contrario a las agujas del reloj** mientras con la otra mano pulsas repetidamente **start**, si lo haces bien y si la consola está de buenas, pasarás a seleccionar el nivel donde comenzar.









Sonic

¡Increible! Un truco desconocido para el juego más popular de Sega. Ya tenéis el truco de los niveles, el de la cámara lenta... pero éste de las **esmeraldas,** seguro que no lo tenéis. Lo que hay que hacer es lo siguiente: hacéis el truco de los niveles...¡Ah! ¿Pero hay algún despistado que lo desconoce? Está bien lo repetiremos. Pulsáis **arriba, abajo, izquierda, derecha**, con lo que oiréis un pitido. Ahora pulsáis **A, B, C y start** al mismo tiempo.

Hecho ésto, vamos a **Special Stage** y cogemos la esmeralda. Cuando aparezcan las palabras **Chaos Emeralds,** le damos al **reset**. Volvemos al Special Stage, cogemos la esmeralda y le damos al reset de nuevo, y repetimos el proceso. Haciendo ésto **6 veces,** pulsamos start y **empezaremos con las 6 joyas para acabar el juego.**



Jackie Chan's Action Kung Fu



Si queréis empezar este juego en cualquiera de las cinco que tiene, no hay más que meterle el siguiente código:

- Para elegir la fase: pulsad **arriba, arriba, abajo, abajo, arriba, abajo, B, A y B en el otro pad.**

- Para que las cosas sean aún más sencillas, repetid otra vez el proceso y lograréis **99 continuaciones.**



Martín José Argaña (Guipúzcoa)







Sonic

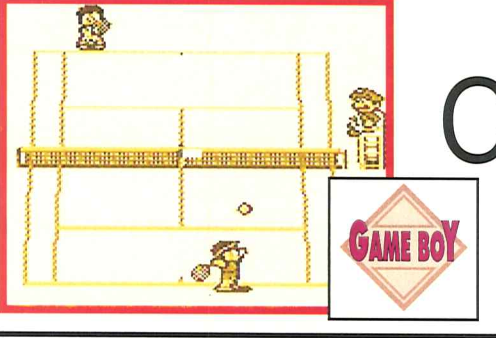
El puercoespín azul está de moda este mes. Pero más lo va a estar gracias a este truco, con el cual conseguiremos algunas vidillas extra.

-En la **primera pantalla de Green Hill**, en las ramas de la palmera número 22, hay **una vida.**

-En la **segunda pantalla** del mismo mundo, hay un pasadizo secreto. Al caer en el agua id hacia la pared, saltad en diagonal y meteros dentro para coger otra vida.

Robert Olivan Crego (Barcelona)





Tennis

Cuando tengáis el servicio, al sacar colocaros más o menos sobre la línea de saque. Si el contrincante hace lo mismo, se queda en la parte de atrás, lanzadle una bola normal pulsando el botón B. Serán pocas las veces que el contrincante le dé a la pelota, ya que la mayoría de las veces no llegará.

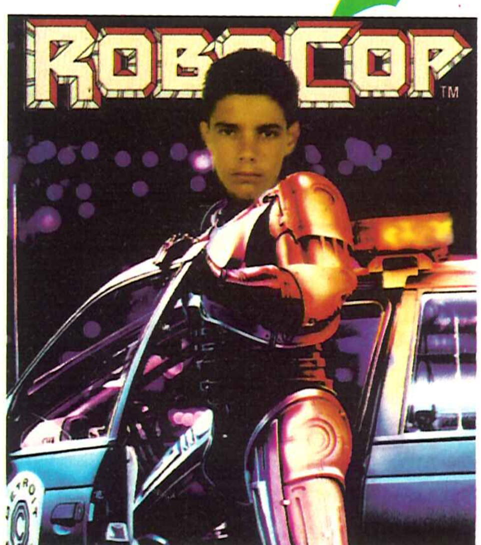
Carlos A. Izquierdo Armesto (Salamanca)



Protagonista, tú



Aquí os presentamos los dos geniales, magníficos y súper flipantes montajes que os hemos preparado gustosamente este mes. Y es que, modestia aparte, tenemos que reconocer que nos quedan pero que muy requetebien.
El primer individuo transformado y trastocado ha sido nuestro consolega canario Abián Josué Nuez Mederos (vaya nombrecito que tienes, macho) que representa el genio y figura del erizo más famoso de todos los tiempos, (después de espinete): el genial Sonic.
Jose Carlos, otro muchachuelo canario de pro está inmortalizado en estas santa sección gracias a la efigie y carisma policiaco de Robocop, y sin casco, como nos pedías.



Bueno, amigos de las islas, por fin habéis conseguido lo que siempre habíais soñado: ocupar un lugar de honor en las páginas de la mejor revista del mundo. De nada.

LOS NUEVOS HÉROES

BILLY MACANA El macarrón de Antequera

Parece que la cosa va de viandantes de poca monta. En esta ocasión nuestro héroe será un aclamado usurpador de carteras, que, a base de empujones con la culata de su navaja de plástico, convencerá a todos los caracoles que osen adelantarle de que él es el nuevo ídolo consolero. En su primer juego, " Billy Macana, The Barrio of Steel Raf", nuestro héroe deberá rescatar del abismo a una avispa reina que se ha olvidado de dar la lata a su prima la bigotes. En la búsqueda de dicho pariente, Billy encontrará muchos amigos y enemigos que le pondrán las cosas al alcance de la picadura.



Francisco Polo Serrano (Zaragoza)

CONSOLA	ÚLTIMO	PÉNUL	ANTEPÉNUL
MEGA DRIVE	Zoom	Flicky	Star Flight
M. SYSTEM	G-Loc	Line of Fire	Alien Storm
NINTENDO	Top Gun	World Cup	Jack Nicklaus
GAME BOY	Bubble Bobble	Alleway	Paperboy
LYNX	Robotron	Cyberball	Bill & Ted's
GAME GEAR	Pengo	Gp Monaco	Woody Pop

LA CONTRALISTA

La cosa se está poninendo caliente. Las opiniones comienzan a estabilizarse y los compatriotas de la movida ya se decantan claramente.
En **Mega Drive**, **Master System** y **Game Gear** las cosas parecen claras desde hace algunos meses. **Flicky**, **Zoom**, **G-Loc**, **Line of Fire**, **Alien Storm**, **Pengo**, **Gp Monaco** y **Woody Pop**, no parecen dispuestos a que nadie les quite los "puestos de honor" de los que hacen gala.
En la familia **Nintendo** los puestos, y los juegos, cambian. Sólo **Bubble Bobble**, en Game Boy, mantiene estoicamente su último, ¿y tal vez meritorio?, puesto.
En **Lynx** el tema sigue "buenamente". **Robotron** y **Cyberball**, sobre todo este último, se acercan al Top de semanas en cartel sin, como se suele decir, "levantarse de la silla".

ANTICUATION REGRESSOR STUPEFACT INCRUSTATOR INC

La conocida marca Miraquecarisma, subsidiaria de la potente multinacional Enterynosalgas, ha rediseñado porque sí un nuevo pad de enormes dimensiones.
Con él se incluye una maqueta desmontable de una cerilla de cera y permite jugar sin mirar a la pantalla gracias a unos controles ergonómicos diseñados en madera de campeón.



Te permite jugar al escondite con otras treinta personas a la vez, utilizarlo a modo de mesa redonda para debates o, simplemente, como colchón neumático para los días de playa. Podrás comprarle un accesorio (el Elastic Plaff) con el que al ponerlo sobre el suelo lo convertirás en una cama elástica para saltar y saltar.
El periférico será distribuido allá por el cuarenta de mayo, a eso de las tres y veinte y su precio no rondará ni por lo más remoto las cuatro mil pesetas.

SUPER PINBOULE 33



Hace algunas fechas fue presentado en USA un nuevo periférico para Super Nintendo que permitirá jugar a la vez a varios juegos de Pinball sin levantarse de la cama.
En su interior, que alberga todas las piezas de los famosos petacos, se encuentra Mario dando voces digitalizadas en idioma cavernario. Su utilización es muy sencilla, y gracias a la acción simultánea de siete cirimbolillos cónicos, fabricados expresamente por Gallina Blanca, podrás agarrarlo con varias manos o posarlo sobre tus cejas para apuntar con nitidez sobre el objetivo.
Sin duda, con el nuevo Super Pinboule 33 las aventuras en Super Nintendo se elevarán a la mínima expresión corporal.

EL SENSOR

Sin rollos previos nio historial mundanas, vamos a contaros los contenidos de " las cartas volantes" que han llegado este mes hasta nuestra redacción.
Como véis, los requerimientos, aplausos y medias tintas del mundo consolero que nos rodea, son cada vez más nítidos. Los consolegas quieren buscar responsables de los bueno y lo malo, y por eso Hobby Consolas les va a dar mucha cancha. Para que todos los protagonistas se enteren...

MOLA :

- Las Olimpiadas de Sega.
- Las nuevas secciones y el aumento de páginas de Hobby Consolas.
- Que ya es verano y podremos jugar cuando queramos con nuestras consolas.
- El buen humor de la sección Qué Locura.
- Los rumores que apuntan a que Dinamic vaya a consolear con su, parece, sensacional Risky Woods.
- Los juegos para Nintendo como Solstice y Super Spy Hunter...
- Que Super Nintendo y Game Boy se anuncien en los campos de fútbol...

NI FU NI FA:

- El acento de Mario en el video de Super Nintendo.
- El precio de los juegos para todas las consolas, en general, y para la Nintendo en particular.
- Dos juegos de Master System: Sagaia y Champions of Europe.

NO MOLA:

- Los gráficos del Pengo en Game Gear.
- Que los juegos comiencen a ser, en general, demasiado fáciles.
- Que apenas haya juegos de cine para las consolas Sega.
- Que tanto las consolas como sus videojuegos tarden tanto en llegar a nuestro país.
- Que no exista todavía un juego sobre la serie " Bola de Dragón".
- Que Ocean no haga juegos para Sega.

Han colaborado a hacernos una idea de lo que ocurre en este mundo consoleril: Guillermo Artiles (Las Palmas de Gran Canaria), José Miguel Miró (Palma de Mallorca), Antonio J. Fernández (Ciudad Real), Cristobal Ramón Gallardo (Sevilla), Francisco Serna (Alcorcón), Pablo Cosculluela (Huesca), David López (Getafe), Javier Carrasco (Barcelona), Hilario Ortigosa (Málaga)...

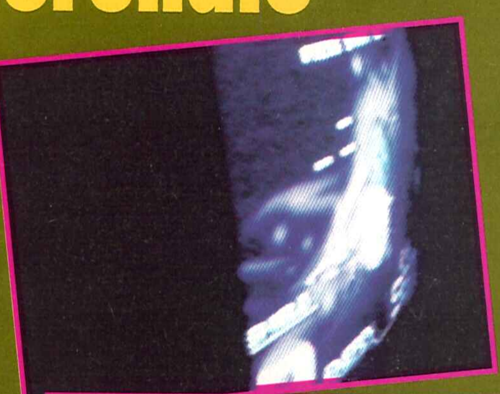
REQUETETROCKO

SCARAMUZA`S FIGHTER: THE SEARCH OF THE BERENJENA

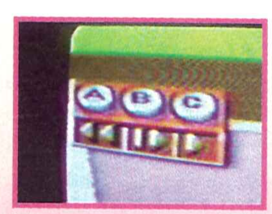
Entre laberintos anda el juego o Peleando, que es gerundio

El viejo hechizero Don Hilarión, -personaje conocido ampliamente en la rivera del Guadalhorce por su excelente joroba y la caja de bombones de melón de Illescas que guarda celosamente en su botiquín-, está dispuesto a desterrar de una vez por todas al emperador Scaramuza y a todo su séquito de asnos, chotacabras y butifarras recocidas.
Pero el supremo emperador no está por la labor y ha encargado a su panadero que busque por toda la región a un intrépido guerrero, valeroso, rubio, calvo y, a ser posible, afiliado al I.N.E.M, para que le ayude.

Lo malo es que a nadie le apetece aceptar tan sacrificada misión. Y es que, amigos hoy en día nadie se juega el pellejo por una butifarra ajena. Pero... ¡qué estoy oyendo! ¡han encontrado un candidato!, y es nada más y nada menos que Felisín el contrahecho, el







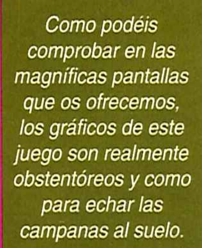




¡Mamá, quiero ser artista!

El otro día, cuando estuvimos en mi casa sacando las potitas pantallas de este juego, pues también hicimos unas cuantas fotos que nos quedaron muy bien y que os las enseñamos para que las veáis. El de la izquierda que sonrie es mi hucha-cerdito Crunchi, la foto de la lado no me acuerdo lo que es y la otra es donde pone el canal de mi video. A la derecha del todo es cuando me caí.



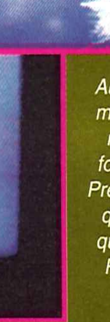


Como podéis comprobar en las magníficas pantallas que os ofrecemos, los gráficos de este juego son realmente obstentóreos y como para echar las campanas al suelo.



Arriba podéis ver la tele de mi cuarto y el casco vikingo que me trajeron los Reyes una vez. Abajo está la tele y el Scaramuza´s puesto en la escena en que escupes al dragón.

Aquí encima tenéis una pantalla que demuestra las increíbles posibilidades técnicas de la nueva consola Requetetrocko. Debajo una esquina de otro juego.





Aunque no se ve muy bien porque no cabía en la foto, arriba pone Press Start Button, que nos parece que quiere decir, Presiona Start, so bruto.

pardill..., digo, el héroe más popular en tres manzanas a la redonda!. ¡¡¡Bieeeeeeeen!!!

Prepárate para surcar en compañía de este tío tan cachondo el Estanque del Retiro, los exteriores de la Villa Olimpica, un bloque de apartamentos en la Manga del Mar Menor y otros tres exóticos y escalofriantes escenarios que te dejarán boquiabierto y tembloroso como un perrillo desvalido.

Tu objetivo será insultar a todos los mercenarios con cara de guisante que circulen a menos de tres millas a la cuadrada, y, al final del camino, tendrás que enfrentarte al propio Don Hilarión en un duelo de cencerros electro-acústicos. El que consiga salir con los pabellones auditivos intactos, será el ganador. ¿Quién vencerá? ¿quién saldrá derrotado? ¿Pero hay álguien a quién le importe ésto?.

A ia vista de lo visto, posiblemente este juego te habrá recordado a... ¿cómo se llama ése del pájaro que se agacha?, sí hombre, sí... esto... bueno, no sabemos... pero seguro que hay alguno parecido por ahí.

Así que, ya sabes, si te gustan los juegos insulsos y aburridos y eres amante de lo simple, corre a la charcutería más próxima y consigue "antes que nadie" este Scaramuza´s Fighter.

¡Me lo pido! ¿Y tú?

Pues me parece a mí que este matamarci..., digo, este simulador de inteligencia es uno de los treinta juegos más bonitos que he visto.

Es así: Gráficos preciosos. Sonido ideal. Acción mucha. Y jugabilidad, no sé lo que significa.

Y es que, para que lo sepáis, este juego es un clásico, bueno, más que un clásico, es... un gótico, porque se lo ví al hermano mayor de mi vecino en una consola con teclas hace por lo menos un año y medio.

Yo ya he jugado un rato y me lo he pasado chupi, y mi primo también, pero él dice que no le gusta porque Don Hilarión siempre le da con el cencerro y le deja sordo.

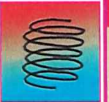
Pero a mí sí me gusta mucho.¡Es chuli!.

Juanín Tendo

HOBBYTRUCO DEL ALMENDRUCO: Antes de empezar a jugar tendrás la opción de irte al cine (lo cual, por otra parte, es lo mejor que puedes hacer) o de incrementar tu todavía inexistente puntuación. Tú haz así: elige el Bonus Game, pero antes la opción de tres jugadores, eso sí, sin haberte olvidado de pulsar start al empezar en vez del susodicho select, que tendrás que apretar tras dar izquierda, izquierda, izquierda, derecha, izquierda y marcar el paso.

Otro consejo, no saltes por esa rampa y sí por la otra de más allá. Así conseguirás un donut extra y tu avión hará un vuelo rasante sobre la catedral de Astorga.

¡A VER ESOS PUNTUAMIENTOS!



Tipo: Fiat
Ibiza: Seat

ÑASCA SOFT

Nº Continuaciones: La Biblia en verso y el catecismo turco.

Nº jugadores: ¡Lo miras en el manual, tío listo!

Nº de fases: 32, si no cuentas las últimas.

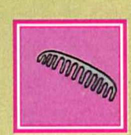
Dificultad: Como construir el Acueducto de Segovia con huesos de aceituna.



Valentía: 56 π



Lo mejor: **El color de la carátula y el botijo que regalan. Jugar en verano. La rubia del último pupitre.**



Prestancia: ¿39?



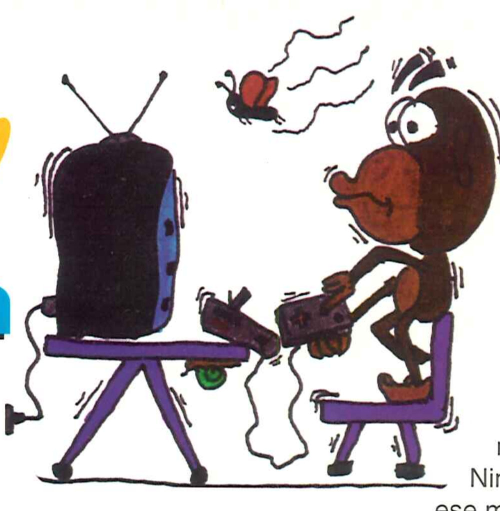
Lo peor: **Que no puedas acabarlo en la primera partida. Hay passwords.**



Idiosincrasia: 5/6,7

78,507

¡Qué LOCURA!



UNA CANITA AL AIRE

No todo van a ser exclusivas sobre juegos, porque si no la competencia no tendría nada que hacer (que no lo tiene, pero bueno). Por eso os vamos a enseñar una instantánea tan original como elocuente. Toki, el mono más mono de Sega, está jugando a una Nintendo que posee su prima Chita. Fue en ese momento cuando le sorprendió nuestro reportero de Escándalos Susceptibles de Ser Olvidados (E.S.S.O.). El mono, como podéis apreciar, dió un brinco en señal de incompatibilidad contenida. ¡Ay, Toki, Toki!.

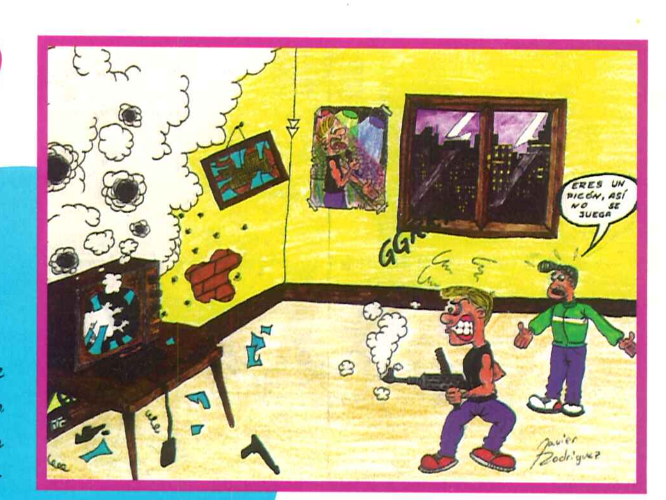
Sergio Gimenez (Barcelona)

SUNLIGHT IN THE DARKNESS

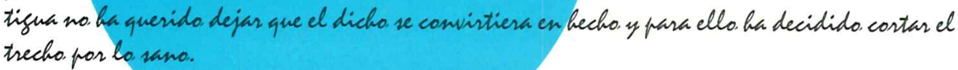
La Game Boy fue diseñada para verse en verde y verde, pero lo que nunca pudieron imaginarse sus hacedores es que gracias a ciertos efectos lumínicos, el mencionado aparato podría adquirir tonalidades dignas de la consola más colorista. Si queréis obtener los resultados de la fotografía, no tenéis más que asomaros a la ventana y mirar al sol con los ojos cerrados durante unas milésimas de segundo (no más). Después poned rápidamente la Game Boy... ¿a que la véis en colores?

Nombre Desconocido (Ninguna Parte)

¡Y CORTO POR LO SANO!



Existe un dicho consoleril que afirma algo así como: "si no puedes con tu enemigo, peor para ti...". Pues bien, el protagonista de la ilustración contigua no ha querido dejar que el dicho se convirtiera en hecho y para ello ha decidido cortar el trecho por lo sano.



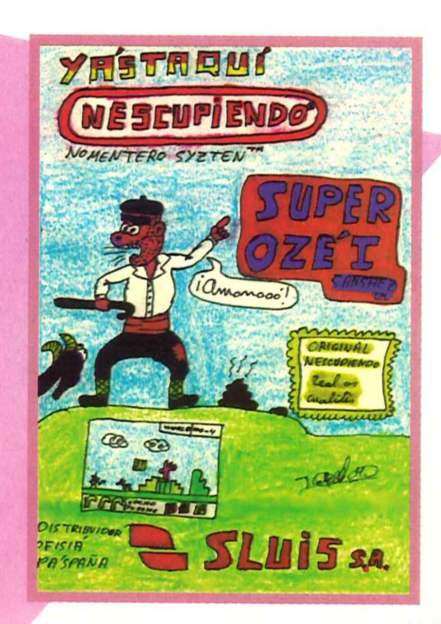
Como podéis observar, el método es un poco brusco y bastante poco recomendable... pero no deja de ser anecdótico. Vosotros, como buenos consoleros, no os dejéis llevar nunca por las iras del vencido.



Javier Rodriguez Bas (Vizcaya)

SUPER OZÉ I

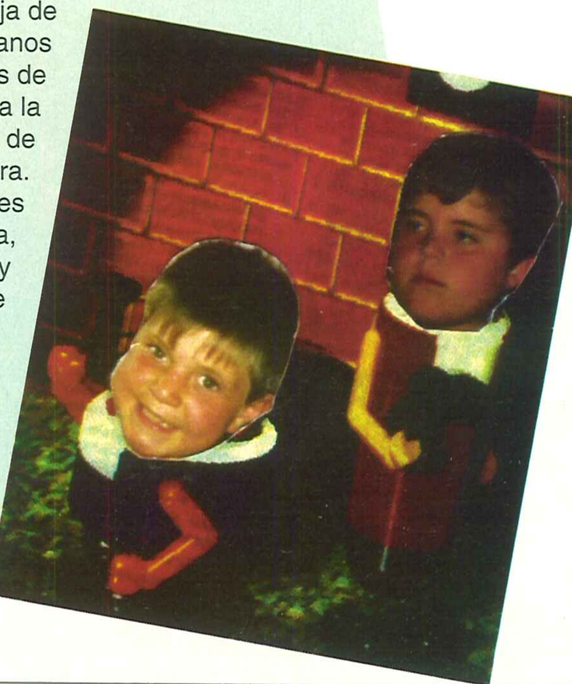
Un nuevo héroe ha irrumpido a bastonazos en el mundo de las plataformas.
El refinado personaje, que deberá buscar su boina a lo largo y ancho de varias comarcas, responde al nombre de Ozé, y al parecer todavía no se ha ganado el apelativo de Súper.
El creador de tan ilustre personaje no es otro que Juan José Cabello, autor de juegos tan campechanos como "Pepino Ninja" o "Macario World 3".
Juan José Cabello Muñoz



PIZARRO BROTHERS

Sólo una pareja de aguerridos hermanos podrían ser capaces de vestirse así y salir a la calle en busca de justicia consolera. Ellos son los dobles de los Bonanza, también Brothers, y están seguros de que acabarán eclipsando el enorme éxito de sus antecesores. No lo dudamos.

Francisco Pizarro Cano (Gerona)



EL CHISTE DEL MES

SENCILLAMENTE, GENIAL

Tenemos que admitir que todos los meses llegan hasta nuestra redacción unas doscientas o trescientas obras maestras del chascarrillo consolero.
No tenéis más que echarle un vistazo a estas páginas de Qué Locura! para comprobarlo...
Pero estaréis de acuerdo con nosotros en que el dibujo que nos han enviado Oscar y Raúl es auténticamente de profesional.
Y no vamos a hacer ningún comentario más. Salvo "sugerir" que los distribuidores de Super Nintendo deberían hacerles algún regalo a estos geniales hermanos. ¿Oído?. Pues eso.

Raul y Oscar Herrero Galán (Getafe)

EL MAL USO DEL SUPER SCOPE

Todo tiene un límite en el mundo de Mario. Y ese límite ha sido rebasado con creces por el usuario que véis en el dibujo.
Llamado por nuestra redacción para realizar las pruebas convenientes sobre la fiabilidad y demás características del invento, el individuo no dudó en apuntar contra todo aquello que estaba quieto, procediendo de manera contraria a la norma general, es decir y como todos bien sabéis, disparar contra todo aquello que se mueva dentro y fuera de la pantalla.
El resultado es tan evidente como que desde entonces tenemos que escribir los artículos sobre las espaldas del vecino.



Antonio J. Lucena Fernández (Sevilla)



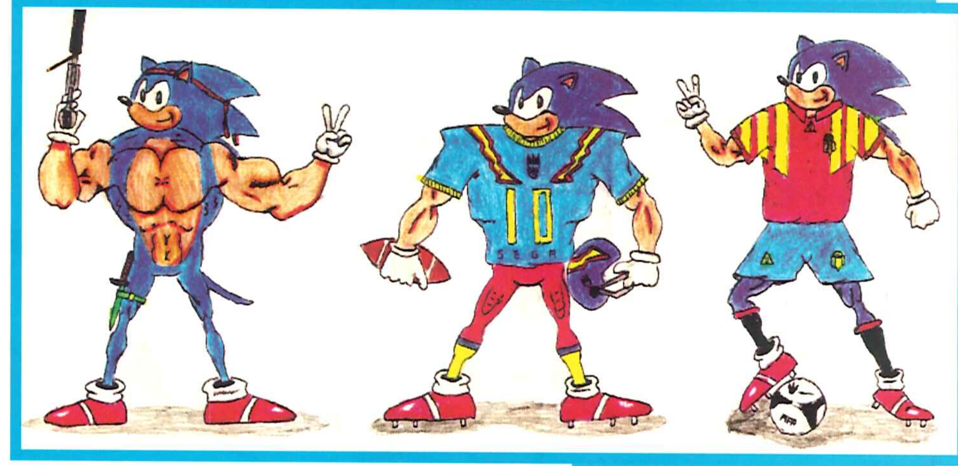
EMISIÓN FALSA DE BILLETES SONIC

Si el mes pasado os hablábamos del lanzamiento de un nuevo billete de curso lateral, en este número no podemos pasar por alto la noticia de que se ha emitido una serie falsa de billetes de diez mil pesetosonics.
Así que ya sabéis, tened mucho cuidado con la propina que os dan vuestros padres, porque seguro que intentan colaros alguna de estas falsificaciones, que se reconocen muy fácilmente porque cuando intentéis comprar algo, el vendedor se partirá de risa.

Virginia Nuñez y Nuñez (Barcelona)



¡Qué LOCURA!



SONIC 2, EL POLIFACÉTICO

¡¡¡ Exclusiva!!! Las primeras fotos del esperado Sonic 2, han llegado hasta nuestra redacción. Y aunque de momento no estamos autorizados a enseñaros sus pantallas, podemos adelantaros que en su próximo juego Sonic podrá disfrazarse para pasar mejor los diferentes obstáculos. En las instantáneas le podéis ver de guerrero, de jugador de fútbol americano y de seleccionado del combinado nacional de fútbol.

El autor de la trola: Jorge Valdés Gonzalo (Gijón)



LA GALLINA DE LAS GAME BOY DE ORO

Ni siquiera el propio Mortadelo ha podido resistirse a la tentación de comprarse una consola.

Pero lo que nuestro simpático amigo no podía imaginarse es que su propia gallina, Turuleca para más señas, iba a confundirla con su almuerzo matutino.

Mortadelo ha optado por el método más sencillo de recuperar lo perdido... bueno, ya podéis ver lo que se le ha ocurrido a...

Tomás Gonzalez (Baleares)

LA PIRATERÍA ES DELITO

Algo así podríamos afirmar tras ver el dibujo que el consolega Danie ha decidido enviarnos.
Como podréis observar, se ha desmarcado con la sana intención de reivindicar que las consolas, cuanto más originales, mejor.
Por eso os decimos desde aquí: no aceptéis copias.
Consola no hay más que una, la original.

Daniel Canales Hera (Badajoz)





¡¡¡NO SALTO MÁS!!!

Era una reacción lógica y previsible que, tarde o temprano, tenía que ocurrir. Ha sido en el estado de Altorecke cuando un jóven, mitad consolero mitad natural, se encontró un buen día con que su querido amigo Mario no quería saltar un peligrosísimo precipicio. El chaval, desesperado, intentó hacerle ver que si llegaba al final las cosas acabarían mejor, pero parece que Mario se ha declarado definitivamente en huelga de saltos caídos. Habrá que esperar a ver qué ocurre...

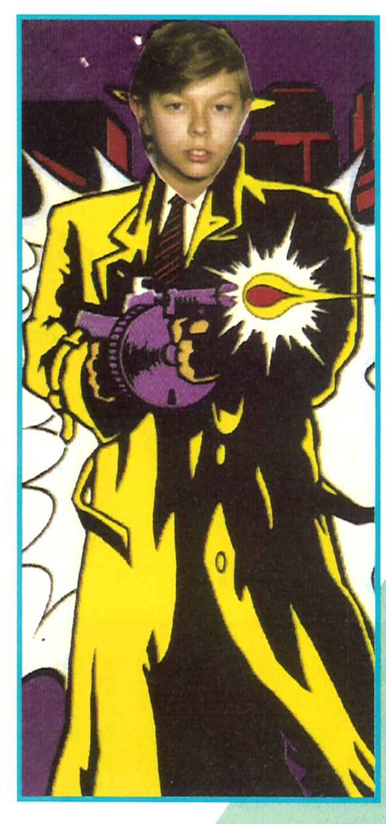
Sergio García Gil (Barcelona)





Recién llegado del Sur de las Islas Cartucho, nuestro reportero, Alberto Lopera, ha sido testigo del duro ataque al que han sido sometidas las consolas de Sega por parte de las tropas de Nintendo. Disparando cartuchos a babor y estribor, los atacados han aducido un buen montón de razones: buenos gráficos y excelentes sonidos. Ante esta defensa, las tropas intrusas han decidido abandonar los malos modales y limitarse a competir en los terrenos jugátiles. ¡Como debe ser!

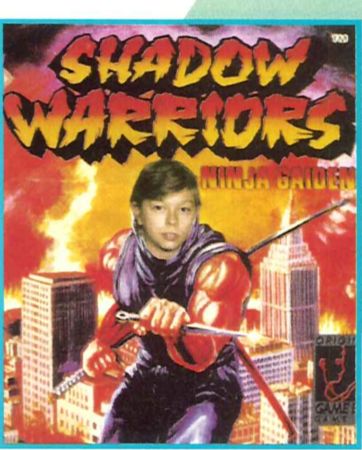
Alberto Lopera (Guipuzcoa)



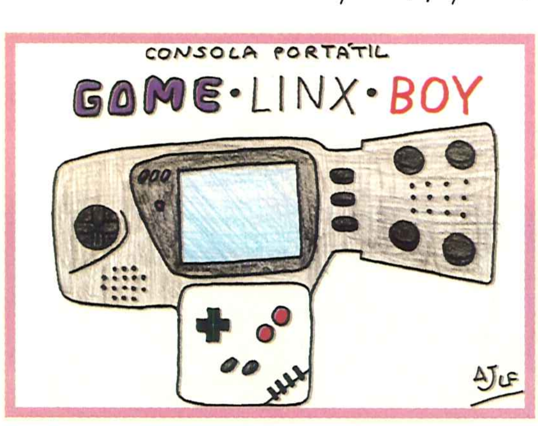
EL TERROR DE LOS VILLANOS

El escándalo ha saltado en el mundo consolero.
Fuentes bien mojadas han revelado ciertas informaciones que demuestran que Dick Tracy, Terminator y Ryu son la misma persona.
El nombre de dicho personaje es Santiago Martínez, y según sus propias declaraciones: "Por la mañana me levanto y soy Dick Tracy, al mediodía Terminator y por las noches Ryu..." Seguiremos informando.

Santiago Martínez López (Cuenca)







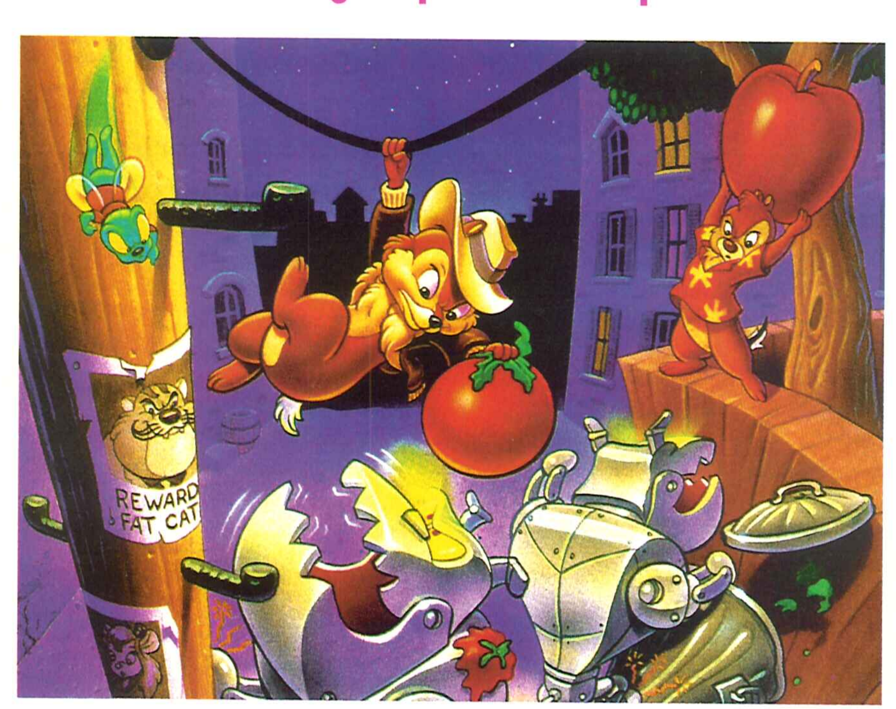
CONSOLA TRIPORTÁTIL

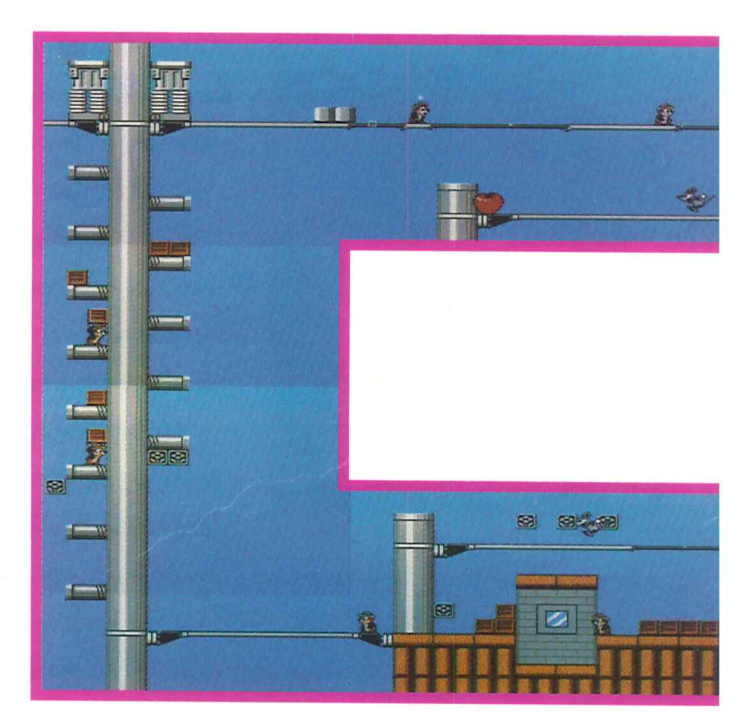
El ingeniero de paneles autodidácticos de manga ancha, Antonio Jesús, ha diseñado para todo el mundo consolero un nuevo prototipo de consola portátil que va a atenazar a más dos, tres y treinta usuarios del pormenor.
La consola adjunta tres juegos compatibles con cada uno de los estándar, "Agricultor's Games" (Game Boy), "Inka la pierna" (Game Gear) y "Toco Mocho Simulator" (Lynx).
Una buena idea que algún día no se llevará a la práctica.

Antonio Jesús Lucena Fernández (Sevilla)

CHIP 'N DALE RESCUE RANGERS

Chip y Dale, las ardillas más simpáticas que jamás han visitado consola alguna, están en apuros: su amiga Budget ha sido raptada por el malvado Fat Cat.
A esta arriegada pareja, -como buenos miembros del Club de los Guardianes Rescatadores-, no les queda más remedio que ir en su busca. ¿Te apetece acompañarles?





ZONA Ø



Todos los que estábamos en aquel momento en el cuartel central de los guardianes rescatadores, nos estremecimos ante la horrible noticia: Budget había sido secuestrada.

No podíamos creerlo. Pero el radio-mensaje no dejaba lugar a dudas: Fat Cat -¡claro, no podía ser otro!- tenía a nuestra guapa amiguita retenida en Dios sabe qué oculto lugar. Pero ¿es que nunca nos iba a dejar en paz ese gato gordo y malencarado?.

Al menos sabíamos dónde empezar a buscar, ya que disponíamos de nuestro sistema de comunicación que nos permitirá estar en contacto con Budget.

Así que yo, Chip, me dispuse a rescatarla, sabiendo que debía hacer frente a toda clase de criaturas que nuestro enemigo pondría en mi camino.

Mi amigo Dale podía acompañarme si lo deseaba, pero salí tan rápido que creo que no se dio ni cuenta de lo que estaba ocurriendo. Ya sabéis lo despistada que es esta ardilla...

Once escenarios plagados de todo tipo de peligros y obstáculos separan a nuestros amigos de la guarida de Fat Cat, el enemigo ardillero número 1.

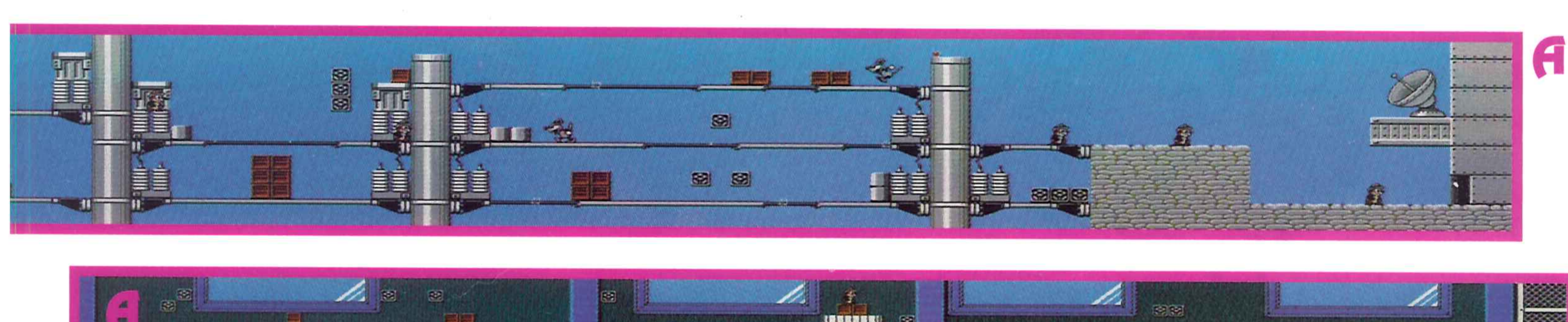
Zona Ø

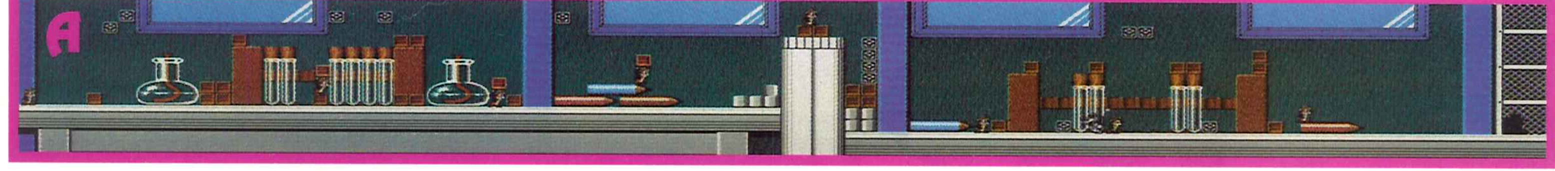
Apenas había pisado la calle cuando me tropecé con mis primeros enemigos. Se trataba de unos **grandes perros mecánicos** que se lanzaban hacia mí. Me di cuenta de que cogiendo **unas cajas o unas pesadas manzanas** y lanzándoselas a mis enemigos, me dejaban en paz. Sería una estrategia que utilizaría durante todo mi camino.

También tuve que tener mucho cuidado con unos **cactus en unas macetas**. ¡No veas cómo dolía si te acercabas a alguno!. De paso recogía **flores y estrellas** porque sabía que me serían de utilidad. Al llegar al final de la calle subí por el tendido eléctrico esquivando las chispas que recorrían unos cables defectuosos.

Allí tuve que vérmelas con **ratones mecánicos y abispas** que se lanzaban en picado sobre mí. Al fondo vi una puerta y me introduje en un extraño laboratorio que también estaba plagado de ratones mecánicos.

Al final me tuve que enfrentar con un aparato rarísimo compuesto de muchos **brazos mecánicos** que me lanzaba chispas. Cogiendo **la pelota** que allí se encontraba y **lanzándosela cinco veces**, acabé con él.







Nada más empezar nos encontramos con los primeros problemas: perros y ratones mecánicos, cáctus, abejas....

Zona A

Cuando salí del laboratorio me encontré en **las ramas de un árbol** rodeado de gusanos con una pinta no muy amistosa. Esquivé los que pude, derroté a los que me entorpecían el paso y seguí subiendo por el árbol. Después de deshacerme también de unas cuantas ardillas voladoras (para que te fíes de los de tu especie),

llegué a la guarida de una **gran lechuza**. **Cinco lanzamientos de pelota** mientras esquivaba sus plumas, pusieron fin a la discusión.

Zona B

Seguía recibiendo noticias de Budget y ahora debía dirigirme a **un bar**. Por supuesto, tampoco fue un camino de rosas. Más **perros, ratones y abispas** intentaron determe. Tras recorrer toda la barra del bar entré en la cocina donde tuve que **cerrar unos grifos saltando tres veces sobre ellos**. Las **grandes ollas** en el fuego tampoco supusieron gran problema, ya que podía **saltar sobre los mandos del gas** para no caer en su burbujeante contenido. Como siempre, al final me esperaba una sorpresita. Se trataba esta vez de **una pequeña nave espacia**l con aspecto de juguete, pero que resultó más peligrosa de lo que parecía. Además iba dejando a su paso ordas de aliens. **La pelota y mi puntería** la mandaron a alguna chatarrería espacial.

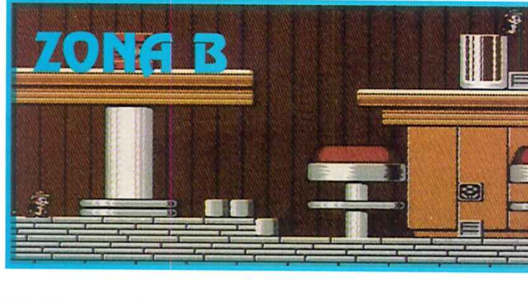
Zona C

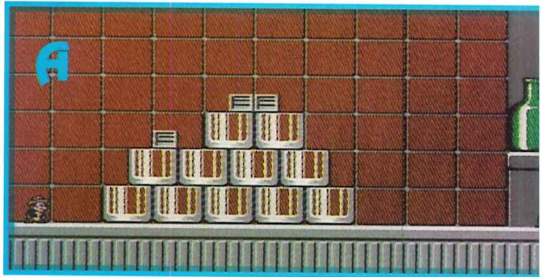
Una **gran biblioteca** era el siguiente paso para encontrar a nuestra compañera.

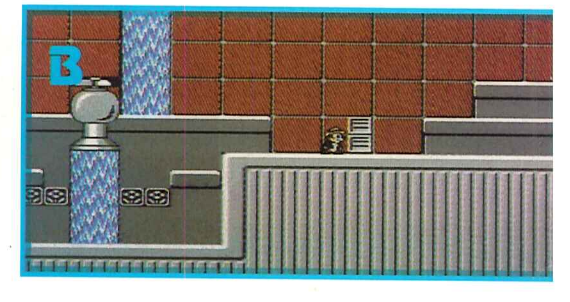
Allí, saltando de libro en libro, me di de bruces con unos **grandes canguros** que pretendían detenerme lanzándome pelotas con una raqueta de tenis. Debía pues esquivar las pelotas y

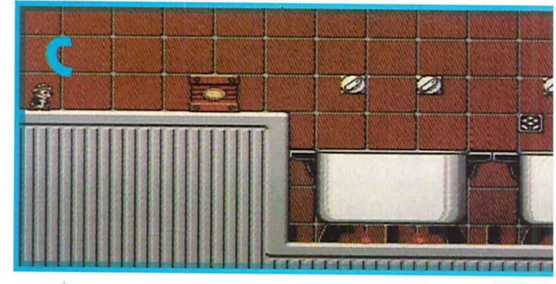
ZONA A

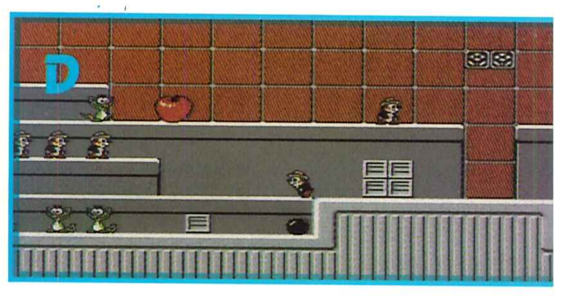
El bosque no es un lugar tan amigable como parece. Incluso de entre las ramas de los árboles puede aparecer algún que otro pajarraco que tratará por todos los medios de complicarte aún más las cosas.











ponerles fuera de combate **regalándoles alguna cajita**. De repente, miré hacia arriba y vi unos **simpáticos pajaritos** portando bombas en sus patas, dispuestos a acabar conmigo. **Otra caja volando** y un enemigo menos.

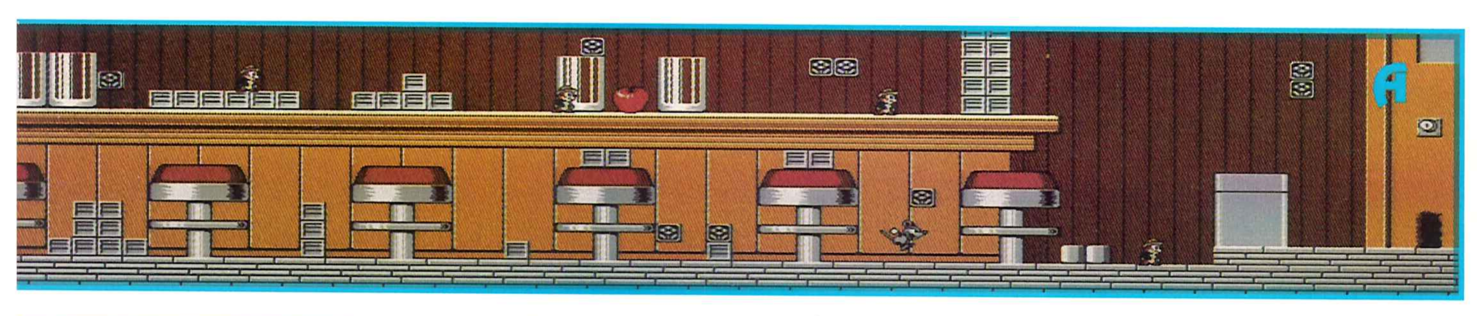
Ascendí por una pila de libros y llegué **al techo** de la biblioteca, donde tuve que andar por **los ventiladores** sin caerme. Así, tras encontrarme con **más canguros y más pajarracos**, abandoné tan culta estancia dispuesto a seguir con mi aventura.

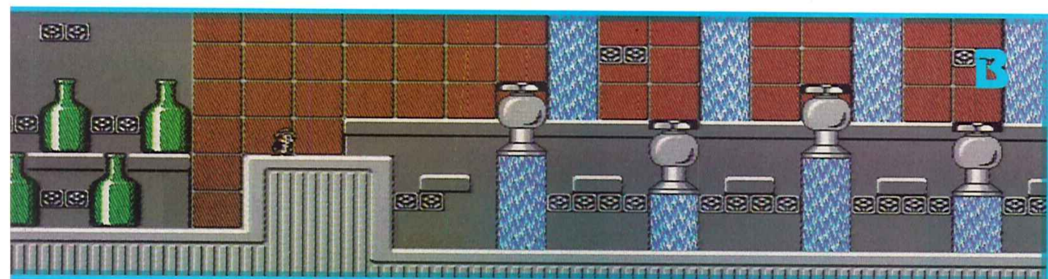
Zona D

La tienda de juguetes ya no es lo que era. Y es que Fat Cat no respeta nada.

Nada más acercarme a una caja sorpresa, salió una **espeluznate cara** que no me inspiró demasiada confianza, así que acabé con ella con un certero lanzamiento. Lo que no me podía esperar es que algunas de las cajitas que iba a coger para defenderme, **cobraran vida** de repente, transformándose en diabólicos juguetes saltarines que se interponían en mi camino. Más adelante unos **muñecos balancines** pretendían hacerme abandonar, pero yo seguí adelante (lo mejor era pasar por debajo de ellos) topándome con unos despreciables **conejos** que arrojaban una especie de alfombra ondulante que yo debía evitar a toda costa, para después acabar con ellos. Lo que encontré a continuación me dejó perplejo.

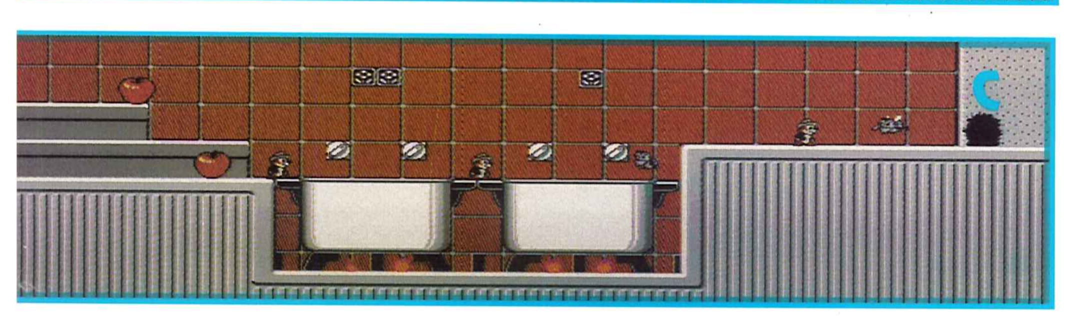
Se trataba de unas enor-

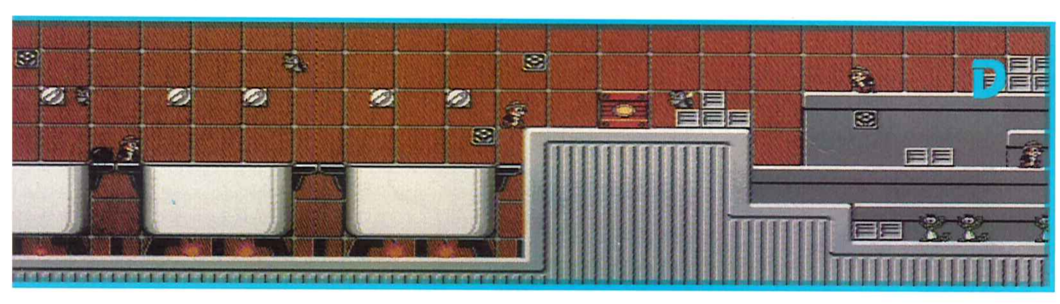


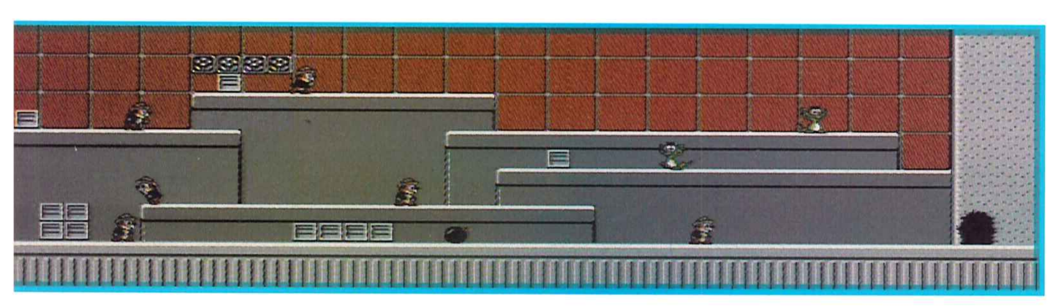




Un bar, buen sitio para ... ¿alguién dijo reposo?



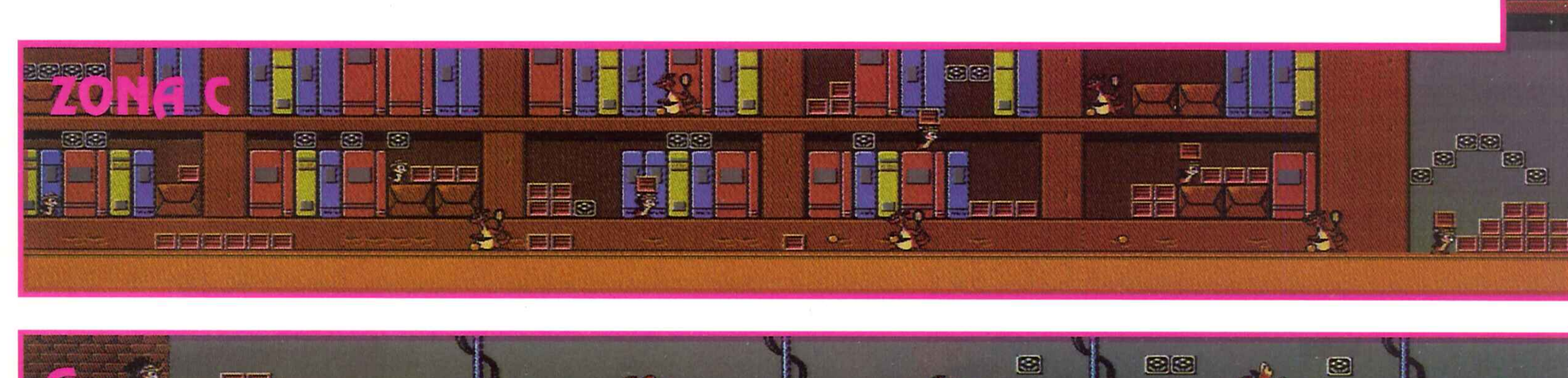


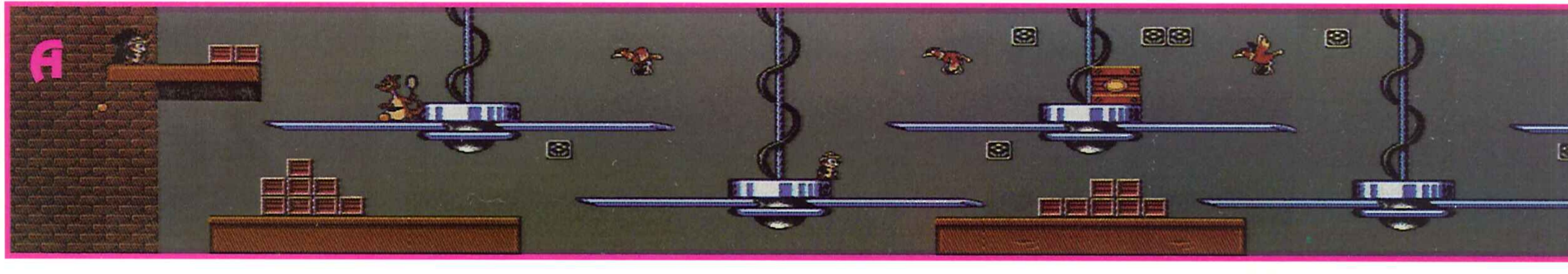


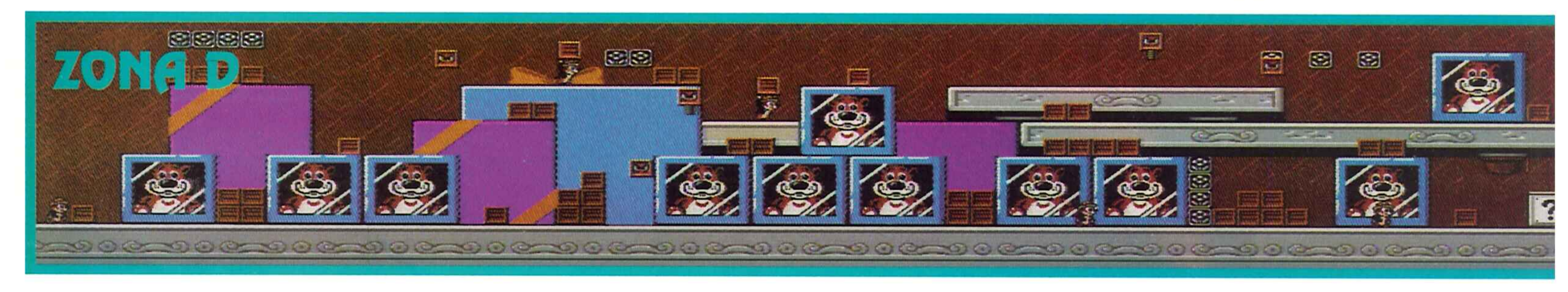


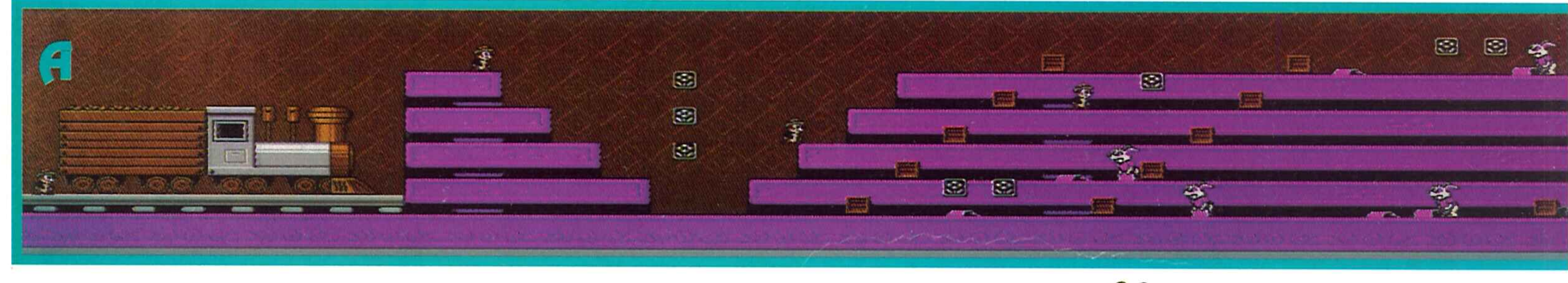


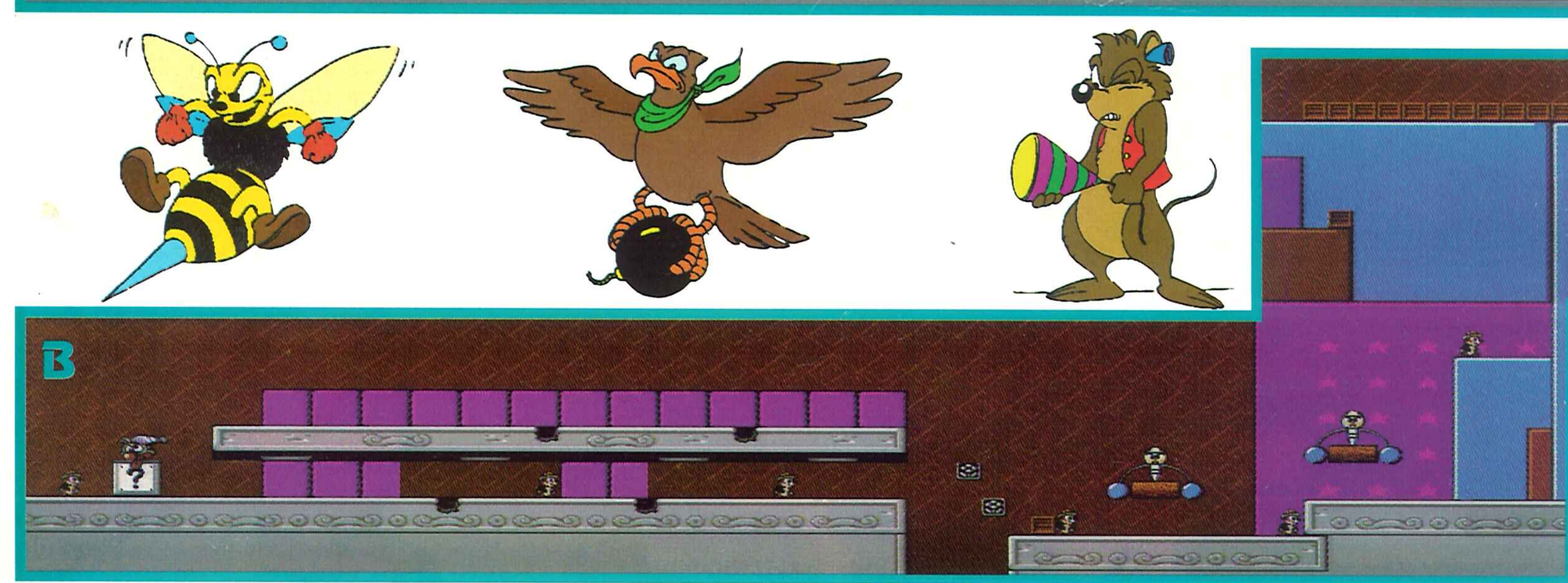
La biblioteca en teoría debería ser un sitio tranquilo, pero halcones bombardeadores y canguros tenistas se encargarán de que la paz brille por su ausencia.

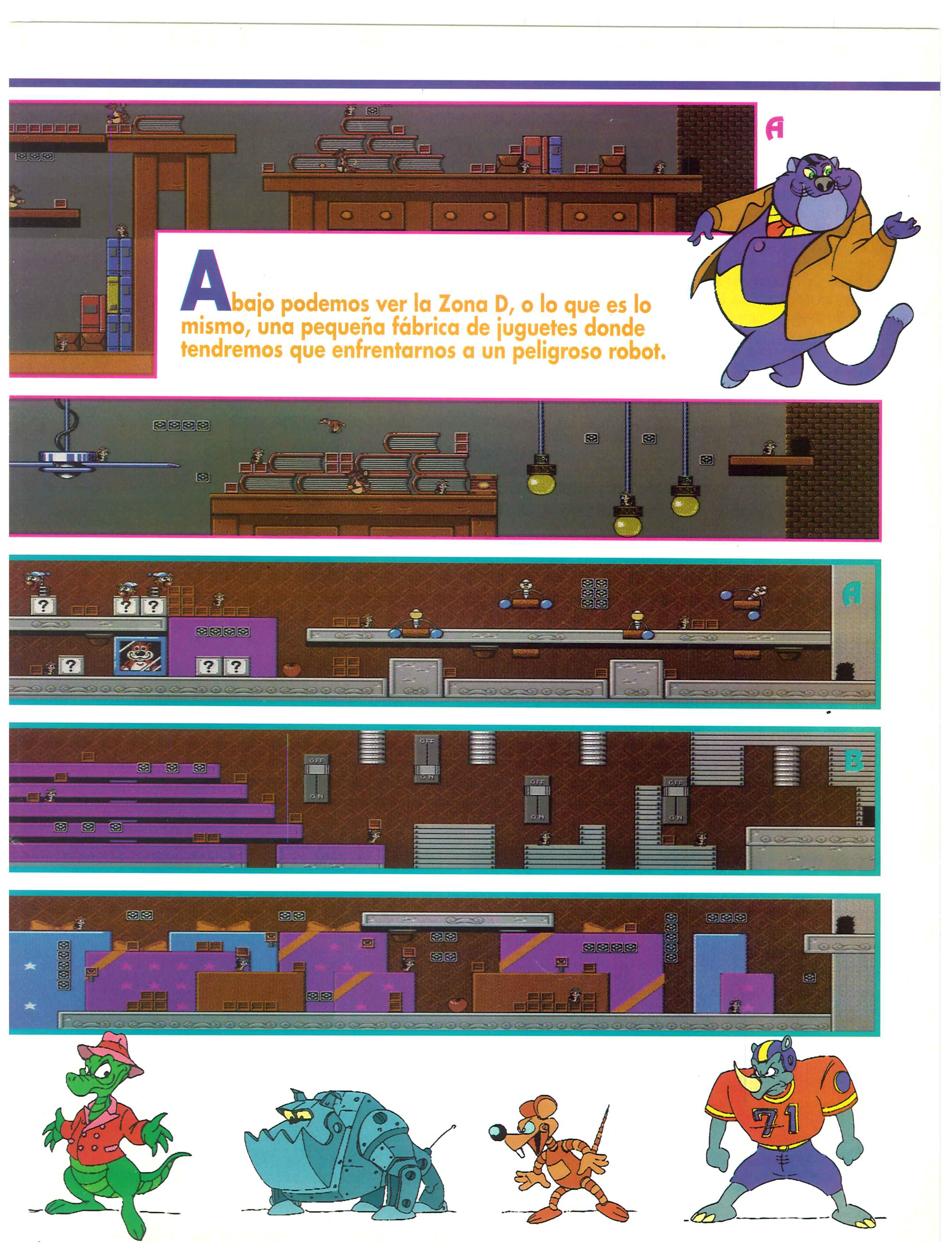












Abajo podemos ver la Zona D, o lo que es lo mismo, una pequeña fábrica de juguetes donde tendremos que enfrentarnos a un peligroso robot.

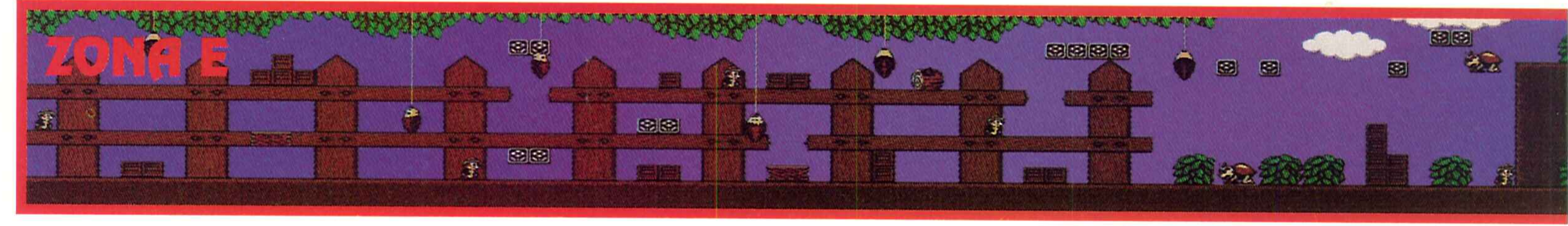
mes **bolas de acero** que se deslizaban hacia mí con rapidez. Pero arrojando cajas **sobre los interruptores** que estaban a su lado, logré desconectar el flujo de caída de bolas, permitiéndome así seguir con mi búsqueda. Después de avanzar con rapidez ante una fila de objetos que se desplomaban, superar más balancines, esquivar más cajas saltarinas y recoger alguna que otra bellota, llegué a **la salida de la tienda**. Allí fui recibido por un **gigantesco robot** con muy mal gesto que además me arrojaba filas de pequeñas pero mortíferas bolitas. Me situé en los espacios entre las bolitas y desde allí le lancé repetidas veces la gran **pelota roja al centro de su metálico cuerpo** para acabar con su mecánica vida.

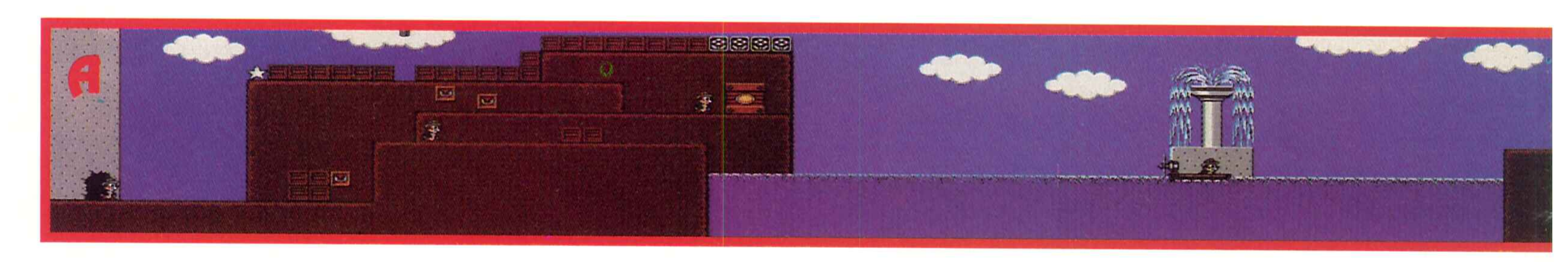
Zona E

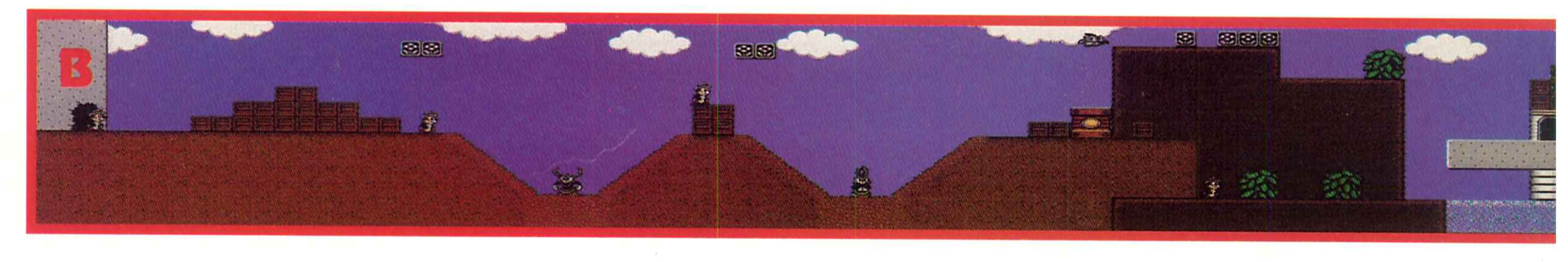
Me encontraba ahora en el campo, intentando no ser golpeado por unas **apetitosas bellotas** que pendían de los árboles. También debía tener mucho cuidado con **los maderos** que se desplomaban a mi paso. Llegado a un punto, un bonito pero inoportuno **estanque** se extendía ante mí. De pronto recordé que en el último contacto con nuestra amiga secuestrada, ésta me había dicho que me dejaba **una embarcación** junto a la orilla para traspasarlo. Así, llegué al otro lado donde tuve que hacer uso de **un martillo** para destrozar una

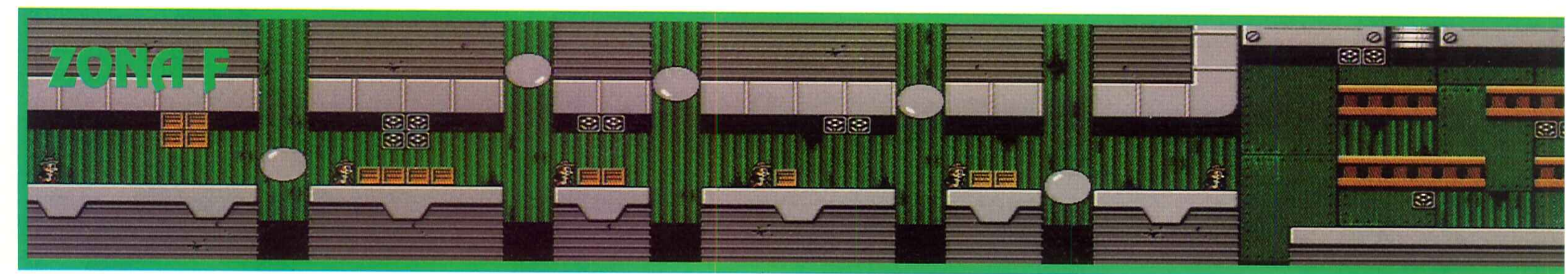












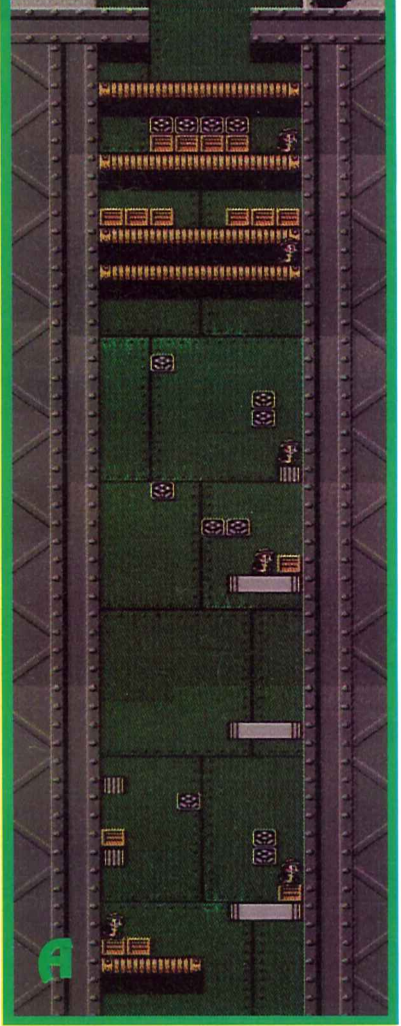


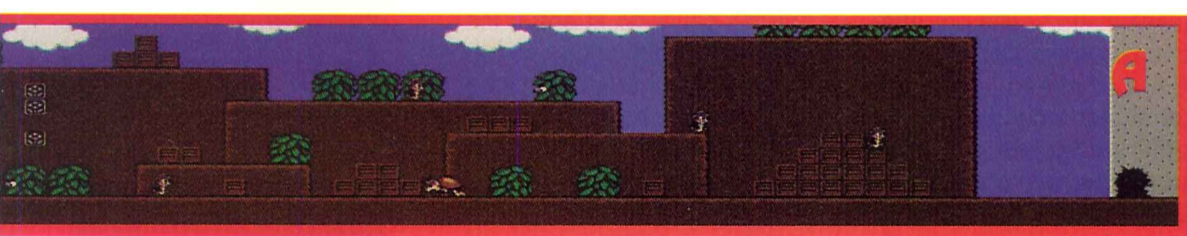
pared de duro granito que me impedía el paso. Por supuesto, luego volví a utilizar este martillo para hacer frente a los enemigos que me encontraba y derrotarlos con más facilidad. Lástima que tuviera que abandonarlo para acceder al siguiente nivel. Pero antes tuve que librar la acostumbrada batalla, a pelotazos, en esta ocasión con **un desagradable ser campestre**.

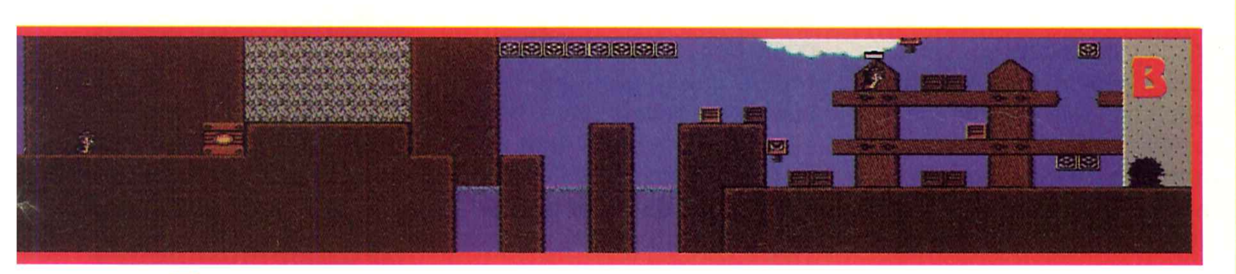
Zona F

Tras dejar el campo, me adentré en una **siniestra fábrica**. El primer obstáculo que vi fueron unos grandes abismos que tuve que traspasar, eso sí, teniendo cuidado de no ser aplastado **por las bolas de acero** que caían desde el techo. Lo importante en este caso era **calcular bien mi salto**. Después de dejar atrás los abismos, entré en otra zona de la fábrica, donde otras bolas salían de unos tubos deslizándose luego por unas plataformas. La única forma de no morir arrollado era fijarse antes bien en su recorrido, ya que **siempre hacían el mismo.**

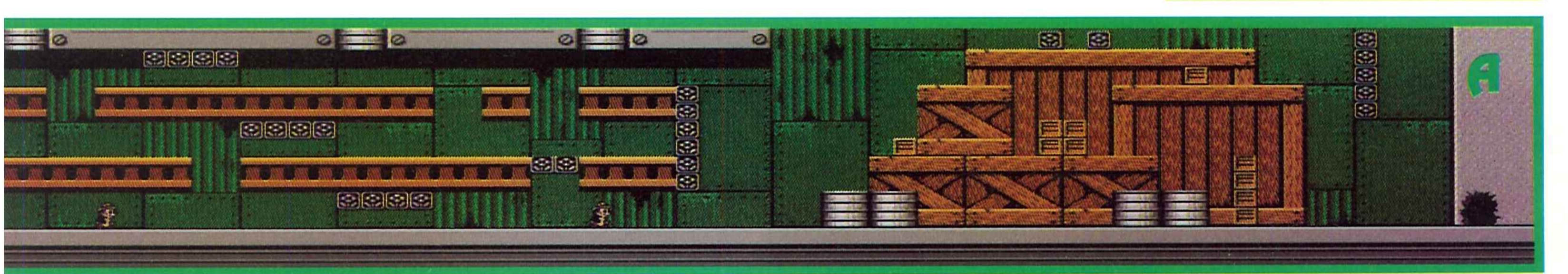
Con el corazón latiéndome con fuerza después de sobrevivir al acero arrollador, me hallaba dentro de **un gran tubo** que ascendía





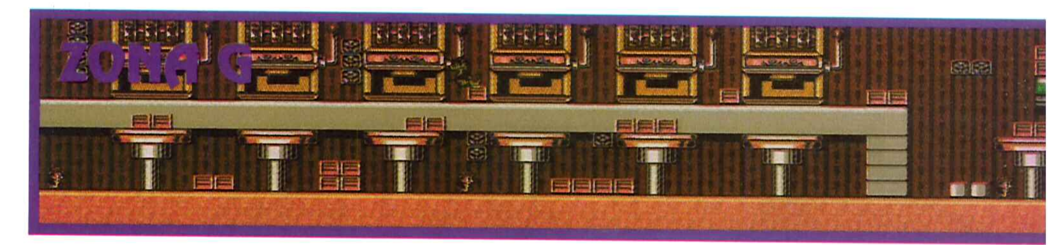


Las zonas E y F corresponden, respectivamente, a un parque y una fábrica abandonada. Ambos lugares resultan igualmente peligrosos, pero seguro que con tu habilidad consigues salir victorioso de ellos.

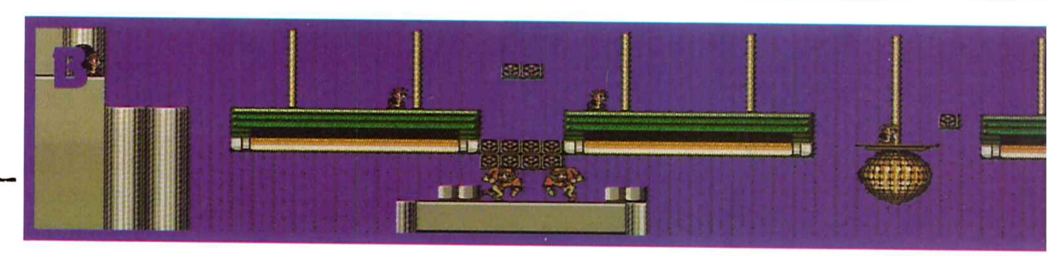












hasta la salida de la fábrica. En sus costados se extendían unas plataformas móviles por las que debía subir, no sin antes fijarme bien y **memorizar sus movimientos** para no caer al vacío. Al fin llegué a la cima del tubo y salí de la fábrica, preguntándome cuál sería mi próximo destino.

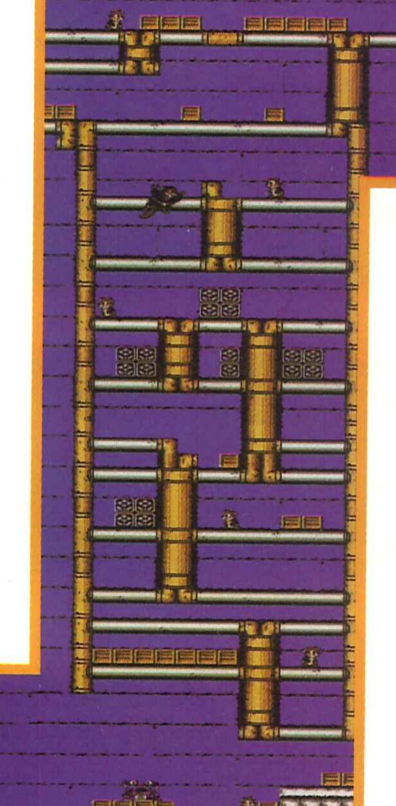
Zona G

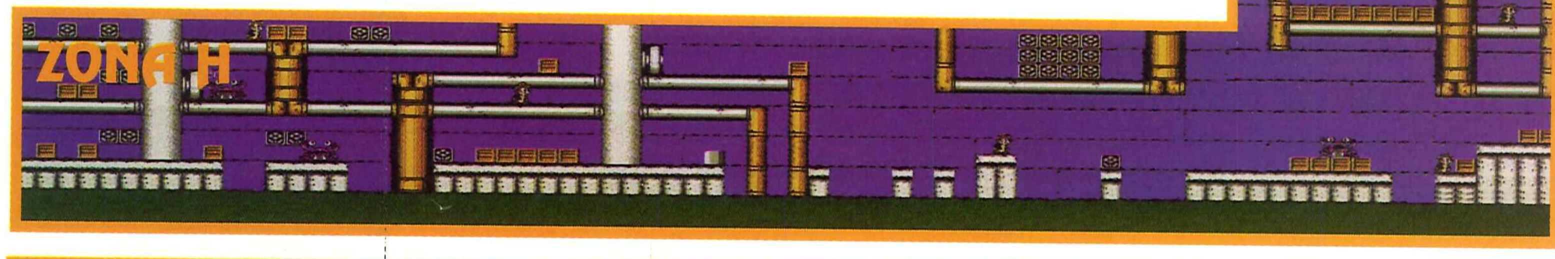
Budget me había informado que se encontraba en el **casino de Montecarlo**. Allí me encontré rodeado de máquinas tragaperras y de multitud de enemigos.

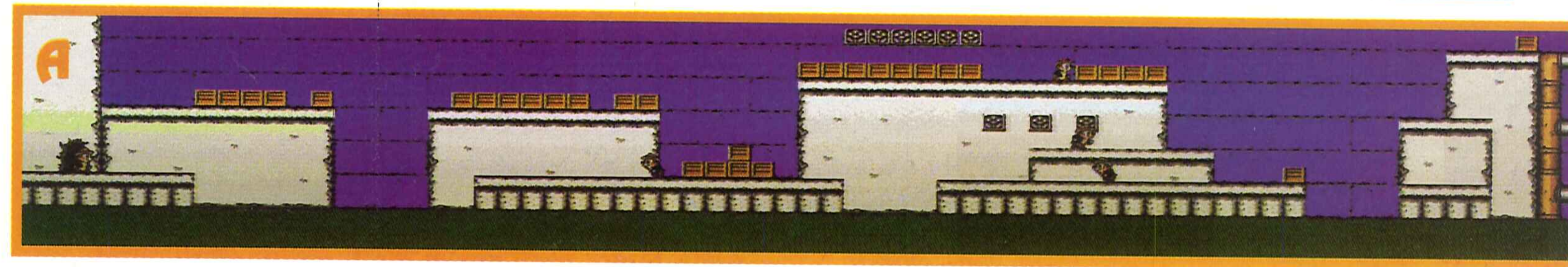
Saltando por encima de las mesas de juego y pasando por debajo de dos grandes mesas custodiadas por atléticos **rinocerontes** que derroté a cajonazo limpio, llegué al techo del casino. Allí debía **saltar de un tubo fluorescente al otro**. La cosa no era fácil, porque además tenía que evitar a los dichosos rinocerontes y a las avispas kamicaze.

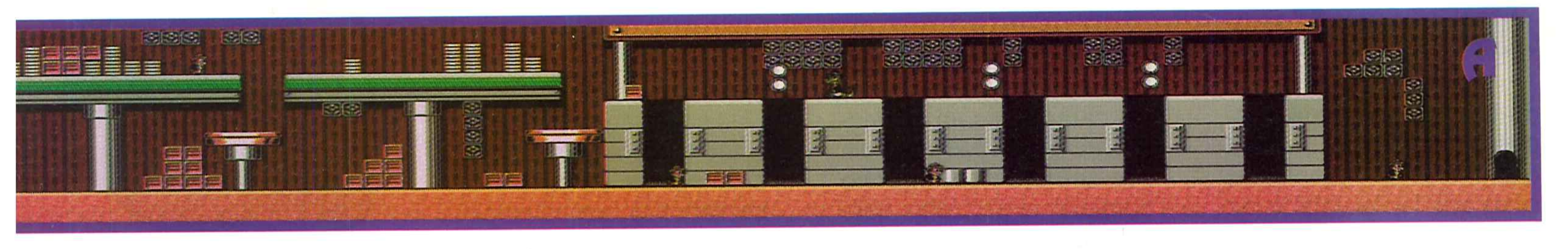
Calculando mucho mi salto pude salir con vida del lúdico edificio, para enfrentarme nada más y nada menos que con la mano derecha del terrible Fat Cat: **un enorme gato** subido a una máquina de juego que me arrojaba piedras sin cesar. Lo único que pude hacer fue esquivarlas saltando al entrar los hirientes pinchos que se hallaban en el suelo. Así **me coloqué debajo de la máquina, lanzándole la pelota al gato** cuando él no me arrojaba piedras.

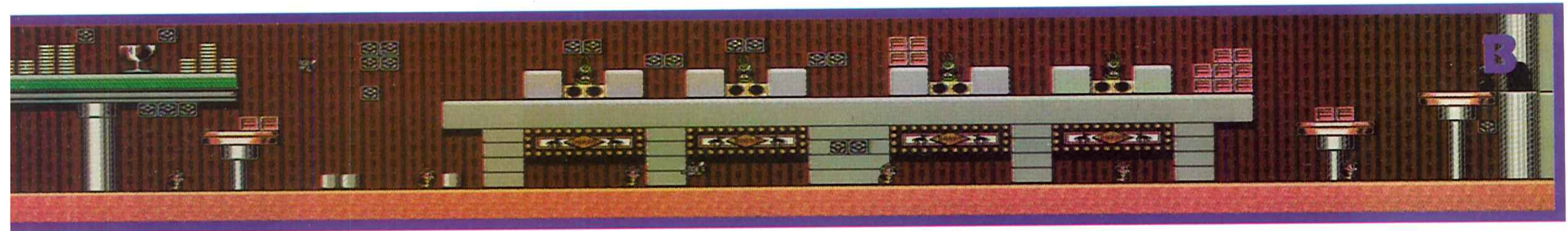
Una vez acabe con él, me encontré al fin con Budget. Y como uno es un caballero, le regalé unas flores que casualmente llevaba en el bolsillo. Me contó que ante mi éxito, el malvado Fat Cat había **huído a un lugar secreto** y me pidió que le persiguiera y acabara con él.

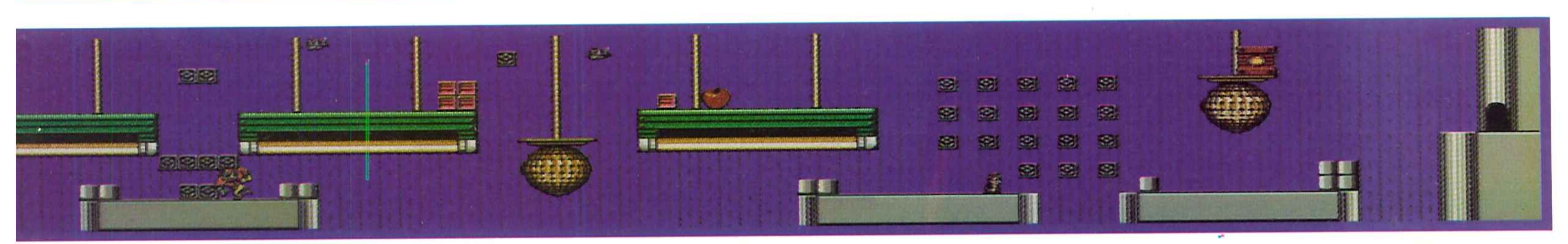


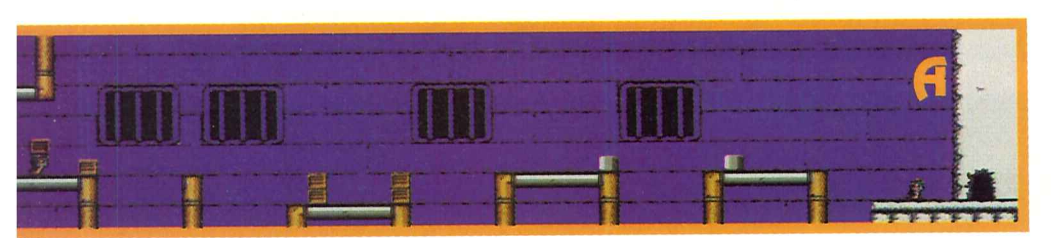












Del lujoso casino de Montecarlo a las mismísimas alcantarillas. ¡Vaya cambio!.

Por supuesto, acepté. De modo que me subí a **un cohete** que me llevó a mis tres últimos destinos. Lástima que el viaje fuera tan corto... ¡no hay descanso para los guardianes rescatadores!.

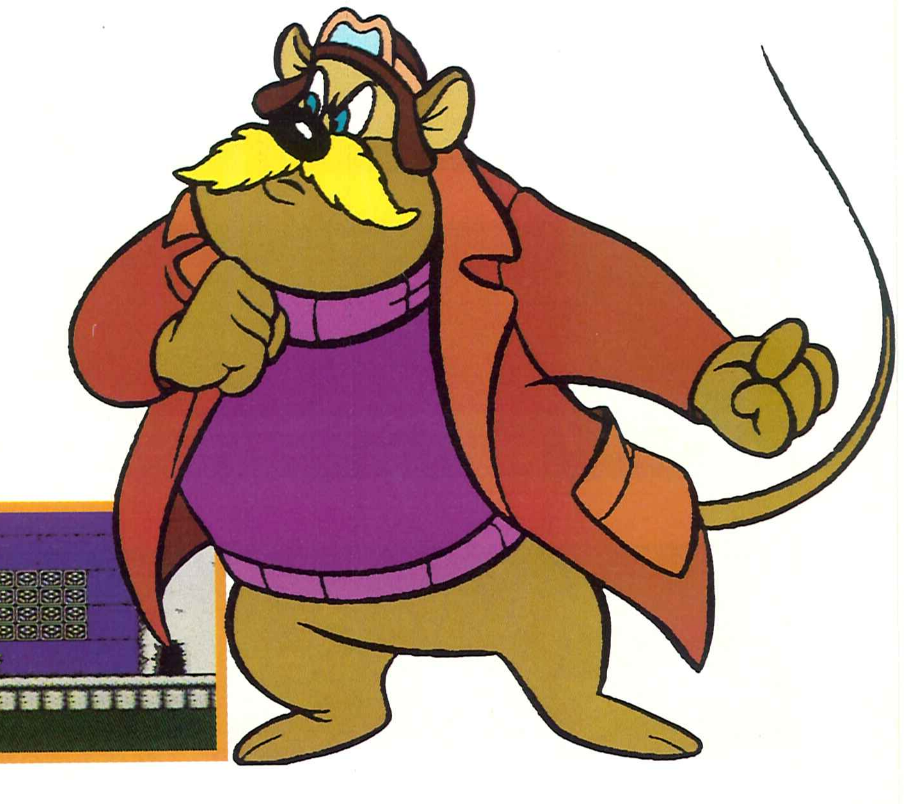
Zona H

Un penetrante y desagradable olor me indicó que me encontraba en un intrincado sistema de **alcantarillas**. Avanzando por los tubos me encontré con unos **gigantescos cangrejos** que lanzaban burbujas muy peligrosas. Tuve que ir despejando el camino a base de **lanzamiento de caja** para librarme también de las ardillas voladoras. En muchos sitios fue necesario saltar con precisión ya que de lo contrario hubiera acabado en el fondo de las pestilentes aguas residuales. Algo más adelante, unos **lagartos verdes** y otros huidizos seres que dejaban un rastro de pelotitas dañinas serían los peligros a sortear antes de salir del repugnante lugar.

Zona I

Nada más encontarme con una extraña **pirámide de tazas**, sentí que estaba siendo observado.

Efectivamente, de ellas salían multitud de **cucarachas** dispuestas a hacerme la vida imposible. Pero me di cuenta de que podía ver sus relucientes ojos antes de que saliesen de su escondite y actuar con rapidez. Pero esto no era nada compara-



do con lo que venía después: **grandes pelícanos** que incluso se tragaban las cajas que les lanzaba y me las devolvían con más fuerza. Lo único que podía hacer era **tirarles cajas y más cajas** hasta acabar con ellos. Además convenía hacerlo antes de seguir adelante, porque si no, **unos ventiladores** me empujarían hacia ellos. Tras luchar contra "viento" y marea, me adentré en lo que parecía **una oficina**. Allí las molestas **chinchetas** en las mesas era lo más peligroso, así que **saltando con mucho cuidado**, el problema quedaba resuelto. Al final de la oficina, tuve que vérmelas con una **asquerosa oruga.** La estrategia a seguir, era **lanzar hacia arriba la pelota y esquivar los trozos de su cuerpo** que caían al suelo.Tras tres o cuatro recomposiciones, acabé con ella.

Zona J

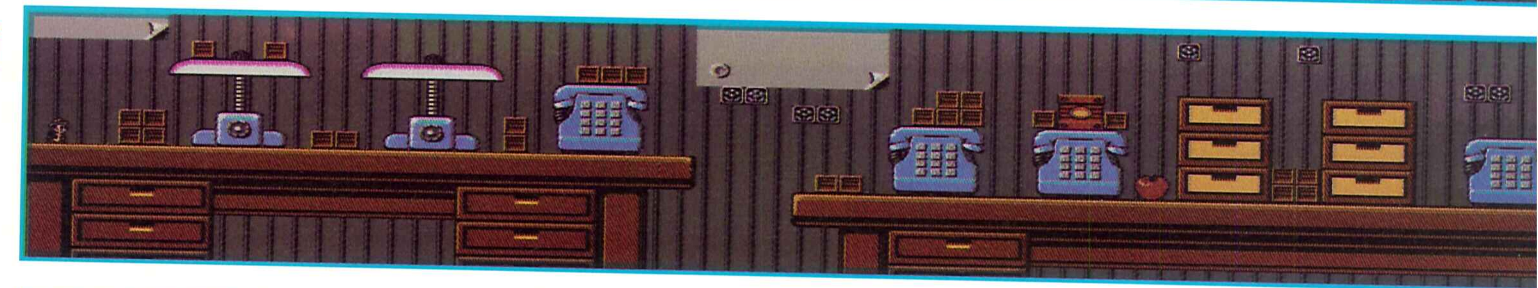
El final estaba cerca. Pero antes debía andar con cuidado por **las cintas transportadoras** del almacén donde se ocultaba Fat Cat. Esquivar las **grandes hachas** no fue cosa difícil al principio y las que me encontré luego bastaba con **desconectarlas con los interruptores** que había a su lado.

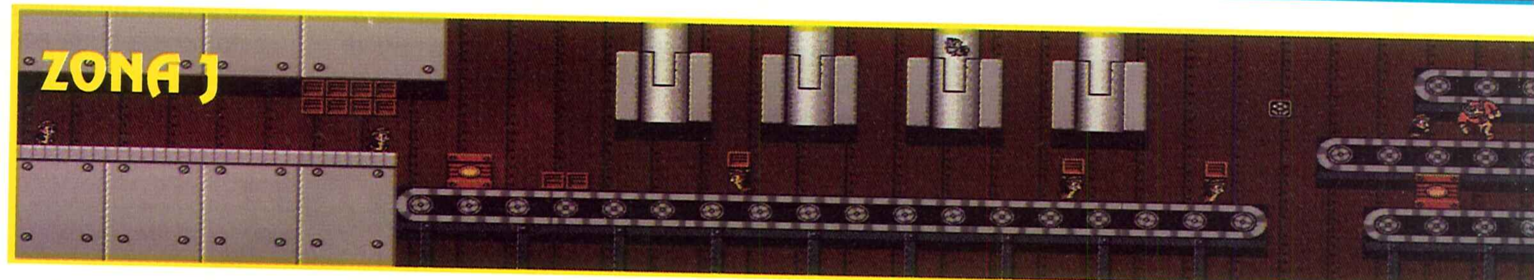
De esta maner, llegué al fin

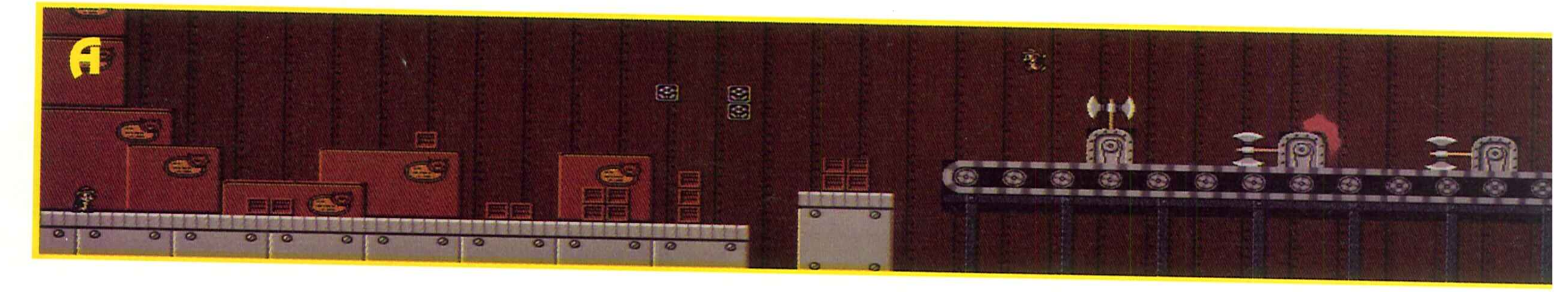


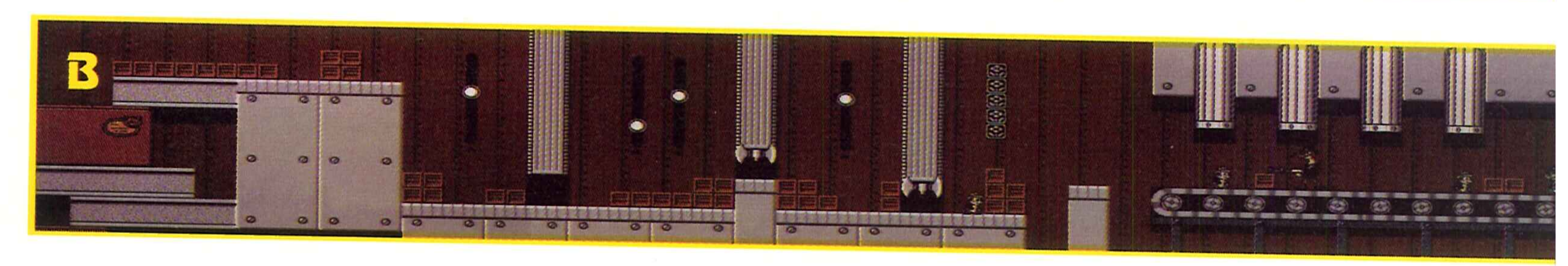












a encontarme cara a cara con el malvado **Fat Cat**.

Estaba sentado tranquilamente en su mesa y creyó que con arrojarme **la ceniza de su puro** acabaría conmigo. Pero como era tan grande, no me resultó difícil tirarle **cinco veces la pelota a su fea cara** mientras esquivaba la ceniza. Al final huyó despavorido, maldiciendo contra mí y los guardianes rescatadores.

Cuando me encontré de nuevo con el resto de mis amigos, nos preguntamos si ese sería el final de Fat Cat. No lo creemos, pero al menos nos dejará de molestarnos por un largo tiempo.

Tras atravesar una oficina llegaremos a la mismísima guarida del indeseable Fat Cat. Por fin recibirá su merecido castigo.

Recuerda que...

...debes **coger todas las flores y estrellas** que encuentres. **50 flores o 10 estrellas=1 vida extra.**

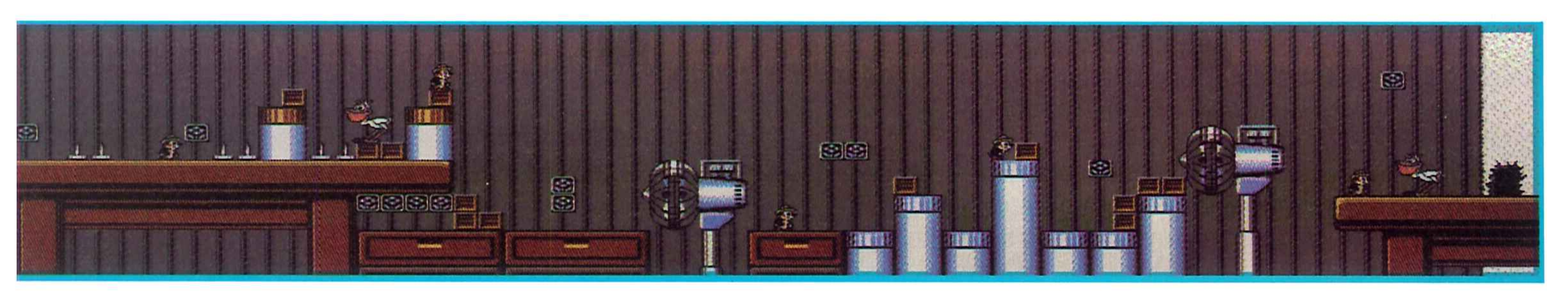
...todas **las cajas grandes contienen ventajas**.

...puedes **apilar las cajas metálicas**.

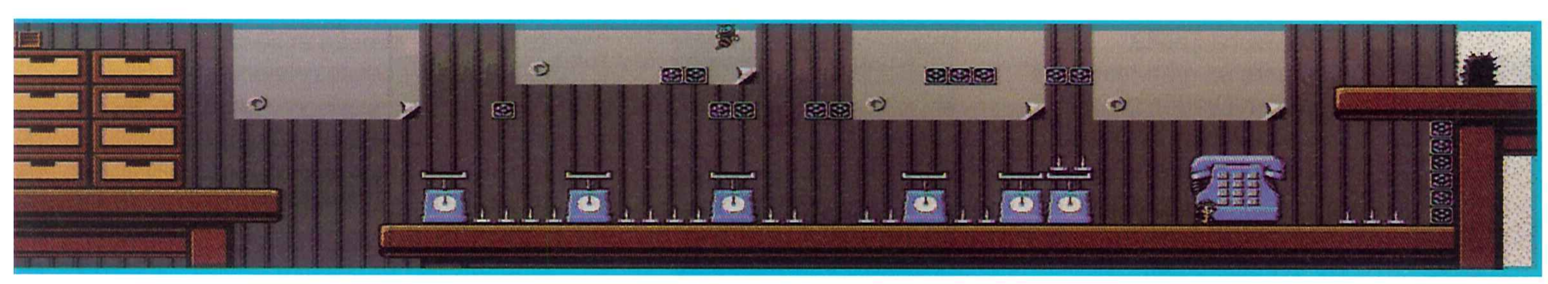
...si coges una bomba, **suéltala rápidamente** antes de que estalle en tus manos.

...en la parte de arriba de las pantallas de bonus al final de cada fase, se esconde una vida extra.

Fco. Javier Rodríguez Martín.

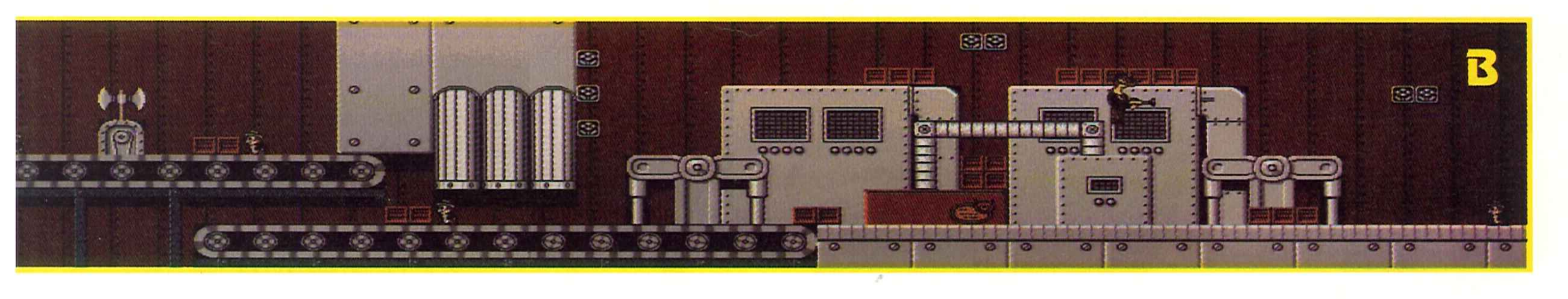


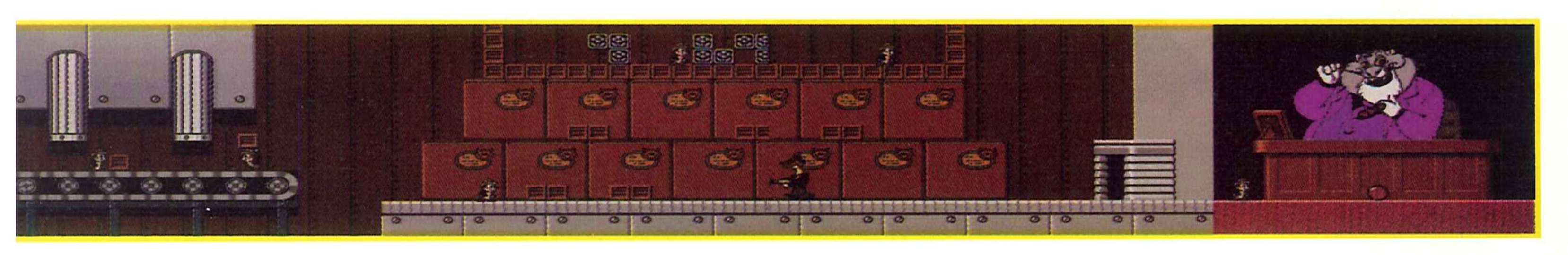


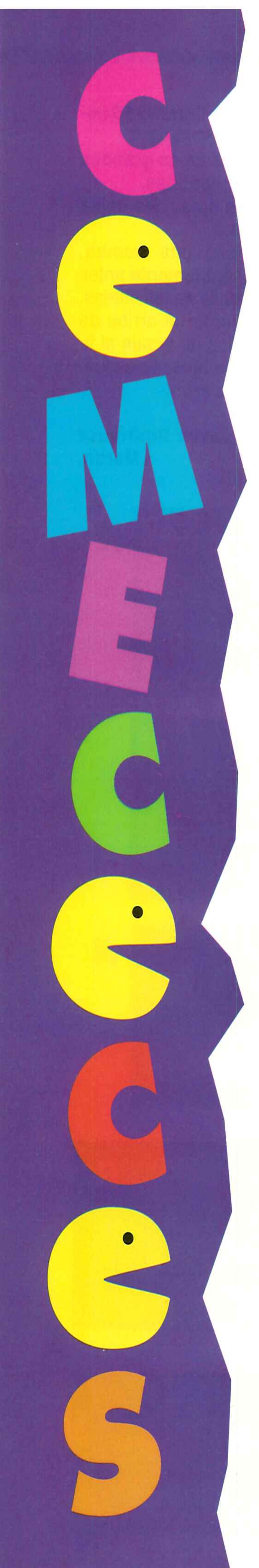














¿DE QUÉ JUEGO HABLAMOS?

La gracia consolera de un experto no está en saberse de carrerilla todos los juegos que tienen cabida en Hobby Consolas. La gracia reside, de todas todas, en saberse la historia y protagonistas de cada uno de ellos.
Así que, vamos a ver si os habéis fijado en lo que habéis leído en este número.
A continuación os damos cuatro pistas, con ellas tendréis que adivinar el título de un juego que va a ser un gran éxito en Mage Drive. Ánimo que es súper fácil.

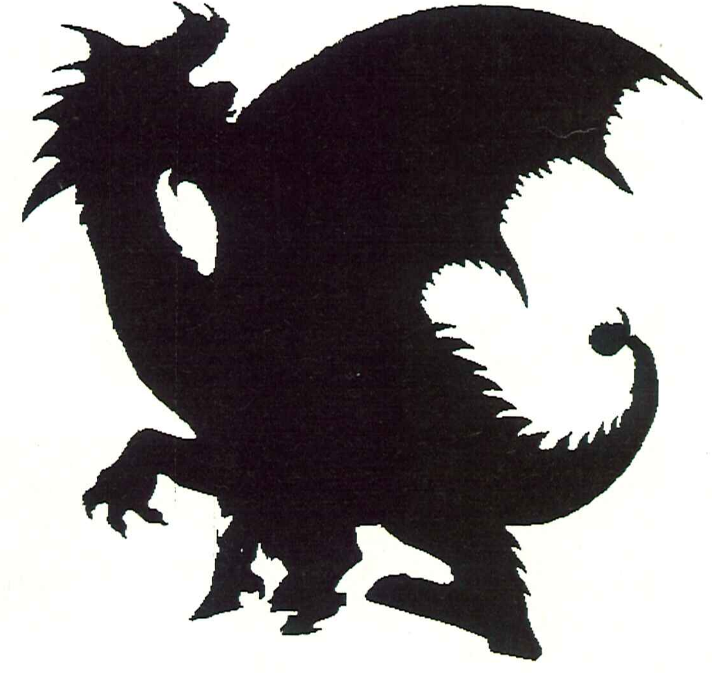
• Primera pista:
Su padre un gran mago fue
y bajo un Dragón pereció,
con un hechizo "demasié"
que de poco le sirvió.

• Segunda pista:
No le trates de él,
sino más bien hazlo de ella,
por si las moscas, más bien,
o se pondrá hecha una fiera.

• Tercera pista:



• Cuarta pista:



TEST CONSOLERO

Modo novato

1.- ¿Cuántos bits tiene la Turbo Grafx?
a. Cuatrocientos noventa y nueve mil trescientos doce.
b. Tres por siete.
c. 16.

2.- ¿Cuántos juegos ha protagonizado Mickey en Mega Drive?.
a. Ninguno.
b. Todos.
c. Castle of Illusion y Fantasía.

3.- ¿De qué color son los cuatro disparadores de la Super Nintendo?.
a. No tiene.
b. Azul, amarillo, rojo y verde.
c. Todos de color lila.

Modo consolega

4.- ¿Cuál es mejor, la Turbo Express o la Turbo GT?
a. Son iguales, una americana y europea y la otra japonesa.
b. Se diferencian en el peso y el olor.
c. La última es más moderna.

5.- ¿Qué significado y origen tiene la palabra CapCom?.
a. Es la unión del cuerpo y el alma.
b. Es la contracción de Capsule Computers.
c. El apellido del dueño.

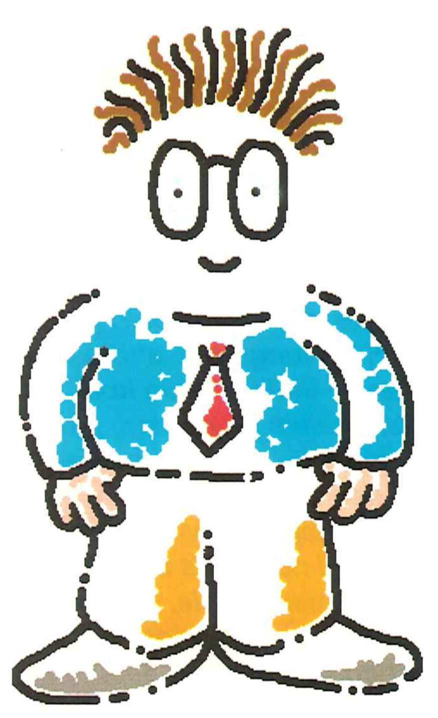
6.- ¿Qué tipo de animal era el protagonista del Dragon Breed?.
a. Una sabandija.
b. Un dragón y su jinete.
c. Montserat Caballé.

Modo experto

7.- ¿De qué color puedes ser la Game Gear en Japón?
a. Hasta 8 colores diferentes.
b. Blanca y negra.
c. Púrpura y color zanahoria.

8.- ¿Dónde aparece el poderoso hechicero Sardius?.
a. En el Super Ghouls'n Ghosts de Super Nintendo.
b. En el Valis IV de Turbo Grafx CD Rom.
c. En el Mutation Nation de Neo Geo.

9.- ¿Qué nombre adapatará el Contra Spirits o Super Contar IV de Super Nintendo en Europa?
a. Alien Wars.
b. Alien Rebels.
c. Super Probotector.



CALDO DE LETRAS

Hasta diez deberás contar, buscar y señalar entre esta maraña de alocadas letras descolocadas por arte de magia fácil.

Diez nombre de empresas que se dedican a la grácil misión de programar y, en la mayoría de los casos, a agradar los corazones consoleros del mundo conocido.

Y recordad que podéis leer las letras en cualquier dirección: de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, de arriba a bajo, de abajo a arriba, en diagonal, de acá para allá, de proa a popa, de pascuas a ramos, de tal palo tal astilla, de aquí a la eternidad, de picos pardos y de tripas corazón.

O	K	O	N	A	M	I	A
D	H	N	C	R	B	H	C
N	U	F	S	E	X	C	C
E	M	S	E	G	A	L	L
T	A	H	G	P	J	N	A
N	N	Ñ	C	O	R	E	I
I	Z	O	V	T	L	C	M
N	M	F	R	O	G	D	S

¿QUIÉN CON QUIÉN?

Sabemos de muy buenas tintas que los abominables usuarios de Hobby Consolas son especialistas en casar lo descasado o en reencauzar los desviado con un plumazo de estilográfica Mahorí.

Por eso os hemos preparado un "cocktail" de almendreras casas de software con otros tantos títulos que las anteriores han realizado. Si las ordenáis en su justa medida (información no os va a faltar, incluso, en este mismo número), conseguiréis la mágnífica recompensa de ser los más listos y de sentiros orgullosos de vosotros mismos, lo cual ya es bastante.

HUDSON SOFT	**FATAL FURY**
SEGA	**BATTLETOADS**
TRADEWEST	**SUPER SOCCER**
KANECO	**SUPER MARIO WORLD**
SNK	**DJ BOY**
US GOLD/TIERTEX	**ALISIA DRAGOON**
MINDSCAPE	**VICTORY RUN**
HUMAN	**KICK OFF**
NINTENDO	**DRAGON SPIRIT**
NAMCO	**PAPERBOY 2**





LAS 7 DIFERENCIAS



El ínclito Wizard, nuevo comentador y poseedor de un récord perfectamente batible con su ocasional, escueta y raquítica opinión sobre el Wonder Boy de la familia Sega, no ha querido perderse la ocasión de ceder su rostro para aparecer también en estas páginas.

Vuestra misión consistirá en mirar detenidamente a Wizard y buscar las siete diferencias que existen entre ambos dibujos.

Atentos y, sobre todo recordad: "Las apariencias engañan..."





Un mes más y una cita más. Cargadita, como siempre. Bueno, ante todo ¡hola!, que no os había dicho nada y no es mi costumbre. ¿Cómo van las cosas?, ¿muy liados?. Supongo que ahora que tenéis tanto tiempo libre me acribillaréis a preguntas, ¿no?. Hacedlo, hacedlo. Ya sabéis que no le temo a nada, ni a nadie. Y cuánto más dificíl, mejor. Si os perdéis en un laberinto, si no tenéis la clave de ese juego inaccesible, si queréis saber qué juego es mejor. Chicos, cualquier cosa. Coged un un papel, un sobre y un sello, y poned HOBBY CONSOLAS, HOBBY PRESS S.A., C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid. Y en la esquina, TELÉFONO ROJO. Pedid que se os dará.

Una madre desesperada

¡Hola Yen! Me llamo Nuria y soy madre de Daniel, de 6 años, y me gusta jugar tanto como a él con la consola Nintendo. Pero tenemos un problema, el último juego que le compramos es Castlevania II y no conseguimos la clave para poder conseguir algún miembro del cuerpo de Drácula. En la revista número 3 diste unas claves, pero no entran en el password del juego, porque no trae el abecedario completo y faltan algunas consonantes. Ya no sabemos qué hacer, porque sin claves no hacemos nada. Échanos una mano,¡Chato!

Nuria Calvo Fernández (Asturias)

¡Bravo, Nuria!. ¡Así me gusta, que demuestres al mundo la valentía y arrojo de esa genial raza de madres y padres consoleros! ¡Que cunda el ejemplo!.

Por supuesto, te has ganado con todo merecimiento los password. Y reconociendo públicamente mi error -y tras haber recibido los merecidos latigazos por parte del director-, os ofezco mis disculpas y estas nuevas claves con las que os aseguro podréis disfrutar a tope del Castlevania II.

Para empezar con la costilla (rib) y el corazón (heart): FPITOXSF 7JVYSYZO

Para empezar con el ojo, el corazón y el clavo (nail): FP2TOYSF 5ZVYS0ZO

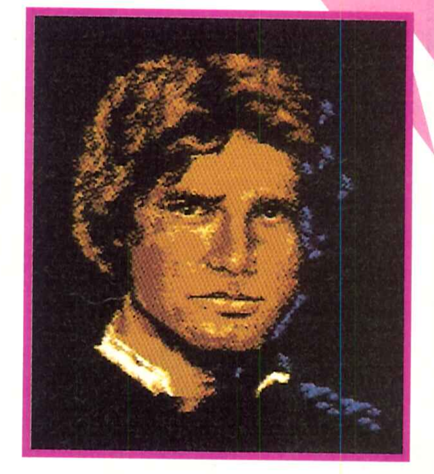
Y éste, de regalo. Podrás ver un segundo final con: OYZYUQAU R12SSMIA

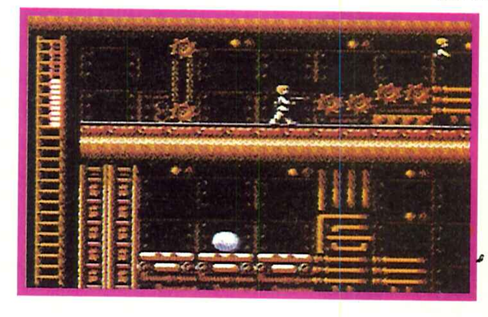
Recuerdos para el jóven Daniel, que seguro que con una madre como tú, es ya un auténtico consolega.

El duelo del siglo

Hola Yen, soy un video consolero, tengo el videojuego Nintendo y la Game Boy y me gustaría hacerte unas preguntas: -¿Qué juego es mejor Super Mario 3 o Star Wars? -¿Qué puntuación tiene el Super Mario 3? -¿Tienes algún truco para el Super Mario 3? -¿Qué juego me recomiendas para Game Boy: Double Dragon II, Choplifter II o Ninja Gaiden?

Alejandro Martí (Oliva)





-¿Qué coche es mejor: el Ferrari F-40 o la última generación de Porsche?. No se pueden comparar las dos cosas más alucinantes que han salido para NES. Si tuviera que decidirme por uno forzosamente, me decantaría por el Mario 3, pero, eso sí, luego me compraría rápidamente el Star Wars.

-Yo le daría un 96%

-Cada mes nos llegan una media de unos 45 trucos de Mario 3 (es en serio), por lo que te recomiendo que leas la sección de Lasers & Phasers de todos los números atrasados que puedas conseguir.

-Por orden adictibético: Choplifter II, Ninja Gaiden y Double Dragon II.

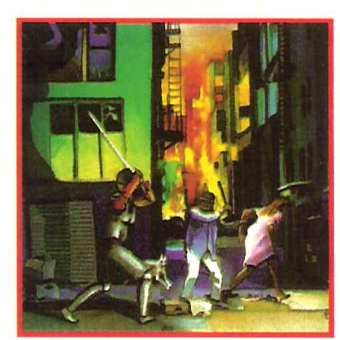
¿Cuál es la pregunta que más se hacen los consolegas de España?

¿Qué tal Yen?, quería preguntarte cuál es mejor y cuántas pantallas tienen los juegos para Mega Drive : Shadow Dancer, Revenge of Shinobi, Toki y Kid Chameleon.
También me gustaría saber cuál es la consola más avanzada de España. ¡Ah! quería saludar a mi amigo Sergio, que es un consolega de los buenos.

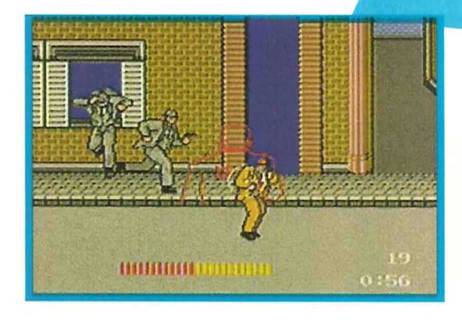
Rafael Gala Parra (Barcelona)



De los juegos que me dices, de más mejor a menos mejor, yo te aconsejaría: Revenge of Shinobi, Shadow Dancer, Toki y Kid Chameleon.
El que más pantallas tiene es Kid Chameleon, que alcanza la escalofriante cifra de 1500. Revenge of Shinobi y Toki, tienen una longitud de mapeado parecida. El más "corto", entre comillas, es el fabuloso Shadow Dancer.`
La consola más avanzada es la Neo Geo de SNK. Tanto sus gráficos como sus músicas son idénticas a las de sus hermanas gemelas, las máquinas recreativas. Sólo tiene un "pequeño" inconveniente: su precio, sobre todo el de los juegos, que, -además de ser un poco monotemáticos: peleas y más peleas, (aunque también los hay de peleas)-, cuestan unas 25.000 del ala.
Dile a Sergio que se la compre él y tú te pasas de vez en cuando por su casa...









Recién llegado, pero matón

Hola Yen, soy un consolero recién llegado, y ahora que por fín me he doblado el Alex Kidd in Miracle World, tengo dudas sobre qué juego comprarme. Aconséjame sobre Rastan, Spiderman, Golden Axe, Double Dragon y Shadow Dancer en Master System. También quería preguntarte si está en esta consola un juego llamado Vendetta.

José Luis Pérez (Barcelona)

José Luis, bienvenido al fabuloso y "pacífico" mundo de las consolas. Entre los juegos para Master que comentas, te recomendaría que te "doblases" el Golden Axe. De los otros puedes "machacar", por este orden, Rastan , Double Dragon, Spiderman y Shadow Dancer (sin duda el más flojillo).
Desgraciadamente para ti, el Vendetta sólo ha salido para ordenador. Pero si buscas un juego de la "cosa nostra" con el que desfogarte definitivamente, te puedo decir que conozco Dead Angle, que, aunque es un poco malete, sin duda refrenará tus instintos de recién llegado.

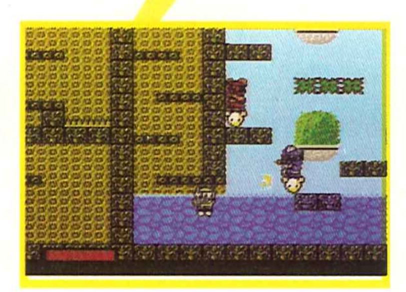


Contraseñas avanzadas

Hola Yen. Me gusta vuestra revista y os pido que me digáis algunas cosillas: 1-¿Cuál es la contraseña más avanzada del Willow de Nintendo que sepas? 2-¿Cuál es la consola que más se usa? 3-¿Qué juego de Game Boy me aconsejarías? 4-¿Qué juego me aconsejas que me compre: Willow, Star Wars, New Zealand Story o Rainbow Islands? 5-¿Cuál es la consola que mejores gráficos tiene?

Pablo Martín López (Madrid)

1-Ahí va tu contraseña: t Q W 5 I T g x q X e v V z f x v n (Importante: respeta las mayúsculas y las minúsculas, así como la posición). Con esta clave podrás ir a diferentes áreas del juego. Mete la clave, pulsa select para hacer que los dos "protas" aparezcan; mantén pulsado el botón B y usa arriba y abajo para cambiar el personaje de la izquierda. Repite el proceso, pero esta vez con el botón A, para cambiar el de la derecha.
2-La de los Pérez, que son doce hermanos.
3-Super Mario Land, Tennis, Battletoads, Hook y Batman. Por ponerte algunos ejemplos.



4-New Zealand Story y Star Wars. Pero los otros tampoco están mal.
5-La NeoGeo. Pero no sólo de gráficos vive el consolero...





Cumpleaños feliz

Hola Yen, ¿Que tal estás? Yo tengo una duda. Verás, se acerca mi cumpleaños y no se qué juego comprarme. Yo tengo una Mega Drive y he estado pensando en conseguir estos tres juegos: Super Mónaco G.P., E.A. Hockey, y Super League. Espero me ayudes a decidirme; por favor a ver si puedes darme alguna de sus características. Gracias.

Jonathan Marrero Arteaga (Tenerife)

Tranquilo,Jonathan, que para eso estoy yo aquí, para solucionar todas vuestras dudas. Te explicaré en unas pocas palabras de qué vá cada juego:

- Super Mónaco G.P.: Uno de los mejores juegos de coches que se puden encontrar para una consola. En una palabra: la perfección hecha velocidad. Yo le daría un 91 %. Eso sí, es bastante dificilito.

- E.A. Hockey : De los mismos autores del John Madden. ¿Qué puedo decir de un juego que ha merecido puntuaciones de mas de 90% en todo el mundo?. Pues yo no voy a ser menos, le doy un 93 %. ¡Menuda joya de juego, consolegas!.



- Super League : digamos que interesante, pero no lo suficiente como para ser un clásico. En fín, le doy un 70 %.

Espero haberte ayudado un poquito a decidirte. Hasta pronto, Johnny.

Cacao consolero-maravillao

¿Cómo te va, Yen? Tengo una lista de preguntas que hacerte. Ahí van: - ¿Hay un transformador de televisión para la Game Boy? -¿Qué controles tiene la NES? ¿Dónde puedo encontrarlos? -¿Cuántos periféricos hay para las consolas portátiles? -¿Cuántas consolas hay en España? ¿Y cuántas van a salir nuevas? ¿Cuándo? -¿Va a salir el juego Final Fight en consola? ¿En cuál? - ¿Tiene buenos gráficos el Atari 2600?

Jaime Latour Alcantud (Alicante)

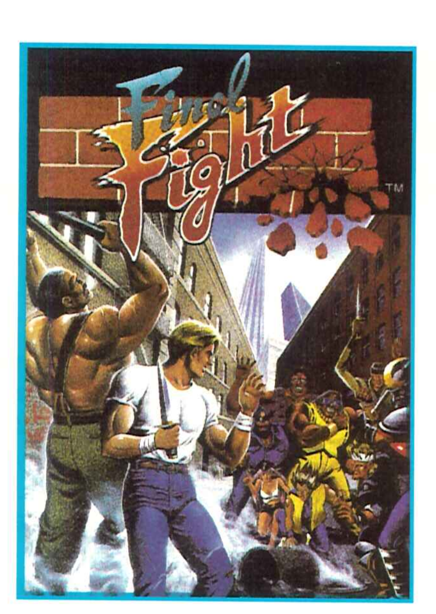
Colega Jaime, aquí están las respuestas:

- No. Las únicas consolas que se pueden transformar en televisión son la Game Gear de Sega y la Turbo Express de NEC, aunque ésta no creemos que salga en España.

- Los periféricos de la Nintendo van desde los simples pads con mandos intercambiables, infrarrojos, volantes y demás, hasta una pistola óptica y un guante como los que se usan para las máquinas de realidad virtual y que se llama Power Blobe .

-Si tuviera que enumerarte todos los aparatos que se han creado para estas consolas ocuparía toda la página. Tan solo te diré que hay lupas, bolsas de transporte, protectores, ingenios que proporcionan luz para jugar de noche...

-Tenemos suerte, porque en un espacio de tiempo más que reducido, ya disfrutamos de casi todas las consolas que hay en el resto del mundo y otras nuevas se unirán con el paso del tiempo como la portátil de NEC y todos los CD-ROM.



-Final Fight saldrá en Super Nintendo y sólo tendrá 3 ligeras diferencias con la máquina: se ha excluído a Guy el ninja, falta el nivel de la factoría y es para un jugador. Una segunda versión, llamada Final Fight Guy, incorporará este el nivel que faltaba en la primera versión. ¿Cuál llegará a Spain?

- Los gráficos de la 2.600 son tan buenos como el que se te acaben las pilas de la GameGear en alta mar.





Más vale pájaro en mano...

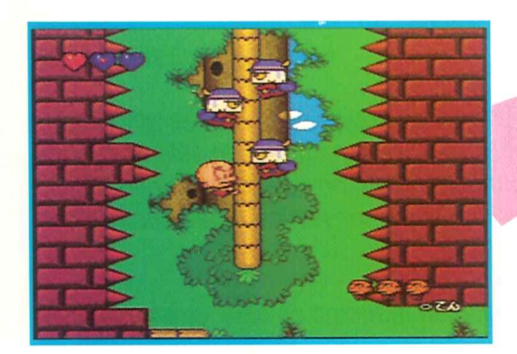
Hola Yen, ¿Cómo estás? Yo tengo una duda. Me pienso comprar la Game Boy, pero mi madre me ha dicho que me espere a que salga en color. ¿Cuándo la van a sacar en color? Gracias.

Pedro Luis Ortega Ruiz (Aranjuez)

Al parecer, amigo Pedro Luis, los responsables de Nintendo no tienen del todo claro lo de sacar una Game Boy en color, ya que ese tipo de pantallas consume muchas pilas y este se aleja un poco de la filosofía actual de la "Fenómeno".

Quizá dentro de un tiempo salga esa Game Boy en color, -o algo parecido-, pero, de momento, lo mejor es que vayas convenciendo a tu padre de que te compre la Game Boy normal. Cuando salga la nueva en colores, ya veremos como nos lo montamos para liar a tu padre o a cualquier otro familiar cercano...

De todo un poco, pero muy interesante



Lo primero, felicitar a los que hacen esta estupenda revista, que cada vez que la compro me gusta más.

Aquí van unas preguntillas: 1- ¿Qué son digitalizaciones de sonido o imáqenes?

2- ¿Por qué no ponéis una Hot Line al servicio del usuario? Os aseguro éxito.

3- ¿Váis a comentar juegos de la Turbo Grafx, Super Nintendo y Neo-Geo?

4- Recomiéndame un juego tipo Sonic para la Turbo Grafx. Gracias.

Gorka Oliver Portillo (Madrid)

Gracias hombre, gracias. Yo por mi parte felicito a los lectores como tú, inteligentes, que sabéis reconocer las buenas revistas, porque hay algunas por ahí...(No, no tenemos abuela).

1- Digitalizar es convertir algo real a un formato que pueda ser reproducido por el ordenador. Por ejemplo, grabas una voz y luego, por medios técnicos, haces que esa misma voz suene en la consola. O grabas en una cámara una imagen y luego la reproduces en la consola. No sé si me explico bien, pero lo importante es que cuando se dice que un juego tiene algo "digitalizado" es que se ha obtenido de la realidad y no ha sido realizado por medio de ningún programa que lo simule.

2- Tranqui, tronco...

3- Ya lo estamos haciendo...

4- El mejor juego de plataformas es el Bonk´s Revenge o PC Kid 2 -pantallas adjuntas-. Lo malo es que no se sabe cuándo saldrá en España.

Inocentes, inocentes...

Hola tío. Somos unos "compis" que nos compramos una revista inglesa y estamos un poco intrigados ya que vimos el Street Fighter 2 en Game Boy. 1-¿Puede ser verdad?. 2-¿Hay otros juegos parecidos a éste para NES o Game Boy?. 3- El Super Mario 4 o Super Mario World, ¿cúando llegará a España?. 4- ¿Saldrá la tercera parte del Street Fighter ?. Esperamos que nos contestes las preguntas porque eres un tío güay. Sayonara, baby.

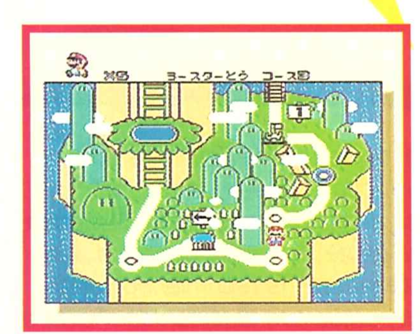
Oscar Rodriguez y Marc Oliveras (Barcelona)

1- Consolegas, habéis caído en la trampa. La revista inglesa a la que os referís, igual que nosotros, de vez en cuando gasta alguna broma. Todo es un truco y la versión Street Fighter 2 para Game Boy es más falsa que una consola de madera.

2- Si a lo que os referís es a los juegos de lucha, tenéis la fabulosa saga del Double Dragon.

3- El Super Mario World te lo regalan cuando compras una Super Nintendo. Es un excelente reclamo y por tanto no creo que de momento salga para la Nintendo normal.

4- Ya existe en las recreativas y se llama Street Fighter ´92. Es igual al anterior, pero puedes coger dos luchadores y competir uno contra otro. Un auténtico reto para los luchadores del planeta consola que suponemos llegará algun día a nuestras casas.



El eterno dilema

¡Hola Yen! Te escribo para que me aconsejes sobre unas dudas que tengo:

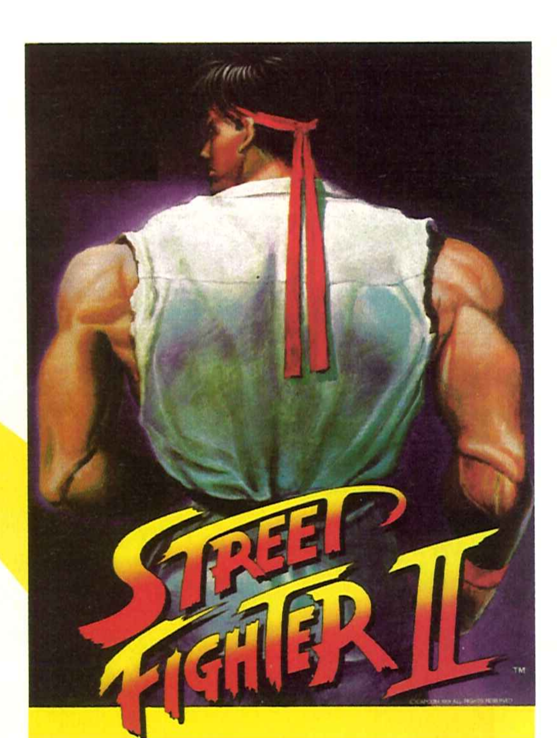
1- ¿Cúal de estas consolas me aconsejarías en sonido, gráficos...la Game Boy, la Lynx2 o la Game Gear?. 2- ¿Cúal de ellas gasta más pilas? 3- ¿Va a salir en alguna el Street Fighter 2?. Yen, por favor, contestame lo mas rápido posible.

Casto Nicedo Ríos (Alcoi)

1- Sin rencores, pero lo repito por antepenúltima vez: no hay ninguna consola que sea totalmente mejor que otra. Cada una tiene sus ventajs y sus inconvenientes. Eres tú quien debe sopesar los pros y los contras y comprarte la que mejor se adapte a tus gustos. Además, piensa que lo realmente importante en cualquier consola es que los juegos sean divertidos. Pídele prestada la consola a algún consolega y si te lo pasas bien con ella... ¡ya sabes!.

2- Las dos de color, Game Gear y Lynx.

3- Posiblemente no, ya que, para que te hagas una idea, el cartucho que usará la versión Super Nintendo tendrá de memoria de ¡16 megas !









La invasión de los "cualés"

Hola Yen. Soy un Megadrivero que muy pronto se va a comprar un juego nuevo, pero no se cuál. ¿Me podrías ayudar respondiendo estas preguntas? 1- ¿Cuál es el mejor juego de acción? 2- ¿Cuál es el mejor de plataformas? 3- ¿Cuál es el mejor arcade? 4- ¿Cuál es el mejor de rol? 5- ¿Cuál es el mejor de deportes? 6- ¿Cuales serán las novedades más importantes para mi superconsola Mega Drive? 7- ¿Cuál es el mejor juego en el que puedan jugar dos personas?

Si me respondes, gracias, y si no, también.

Mario De La Torre (Lleida)

Claro que voy a responderte: es un placer. Pero antes tengo que aclarate que los comentarios que voy a hacerte son sólo mi opinión personal y es posible que mucha gente no coincida con ellos. En cualquier caso, espero que por lo menos te sirvan de orientación.

1- Thunder Force 3 y Hellfire.

2- Robocod y Sonic.

3- Si te refieres a conversión de máquina es el Ghouls'n Ghosts.

4- The Immortal, Shining in the Darkness, Sword of Vermillion.

5- E. A. Hockey ,John Madden 92 y Olympic Gold.

6- Preparaos porque el Héroe mas comilón de la Warner llegará para la Mega Drive: ¡El demonio de Tasmania!. Y ojo a Sonic 2.

7- John Madden '92, Streets of Rage o E.A Hockey.

Novedades para la Lynx de David

Hola Yen, majete. Me parece fenomenal el apartado de Teléfono Rojo y me gustaría decirte que supones una gran ayuda para nosotros los consolegas. Bueno a lo que voy, espero que me puedas contestar:

1- ¿Es cierto que ha salido el Pit-Fighter?. Si lo es, ¿podrías darme tu opinión y puntuación personal, y si es posible enseñarme algúna pantalla? 2- Opinión y puntuación personal de NFL Football y Basket Brawl. 3- Han sacado el Toki. ¿qué tal está? 4- Y por último, novedades que saldrán para mi Lynx. Confío en ti, Yen. Recuerda.

David Pedraza (Madrid)

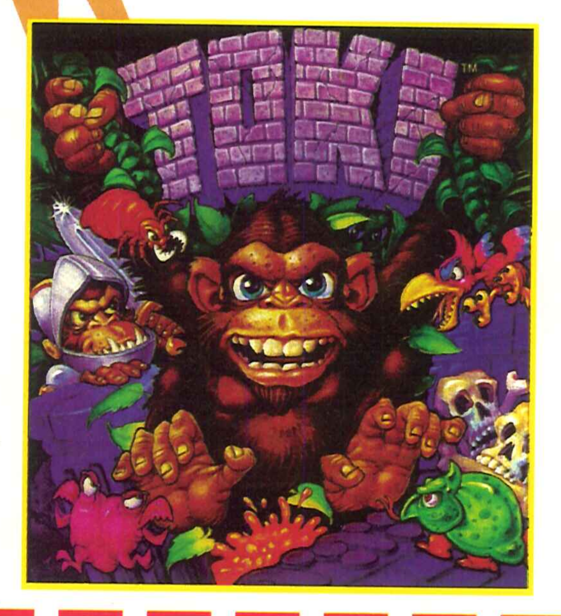
Muchas gracias, David. Muchas gracias, de verdad. Estas son las cosas que le emocionan a uno. Espera que me seque las lágrimas... ¡Ya!.

Bueno, vayamos a por las preguntas...1- El Pit Fighter de Lynx es una conversión bastante fiel al original, con personajes digitalizados, aunque sin el alucinante efecto "scaling" (acercamiento) de la recreativa.

2- Tan sólo he visto unas cuantas pantallas de estos juegos. No te puedo decir nada en concreto, pero parecen prometedores.

3- Es casi idéntico a la máquina. (83%)

4- Shadow of the Beast, Strider 2, Manchester United Europe, Eye of the Beholder, ¡Lemmings! estarán muy pronto en tu Lynx.



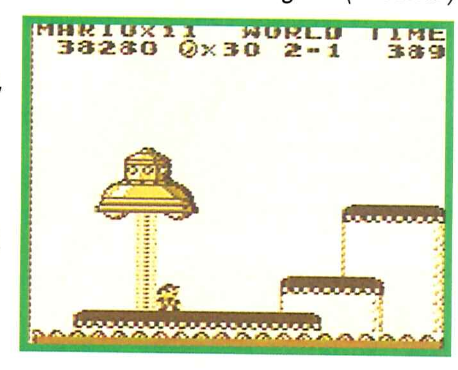
Mario se interesa por Mario

Hola Yen, ¿Cómo estás?. Te llamo para que me resuelvas una pequeña duda.

Me gustan los juegos de plataformas y he visto para Game Boy el Super Marios Land y es un juego muy bueno. El problema es que ya he llegado al final y quisiera que me dijeras si el juego Super Mario Bros, también disponible para Game Boy, tiene algún parecido con el Mario Land en cuanto a aspectos de acción y adicción. (Si es posible, pon una o dos pantallas)

¿Me recomiendas otro juego de plataformas? Gracias y hasta otra.

Mario Rodriguez (Huelva)



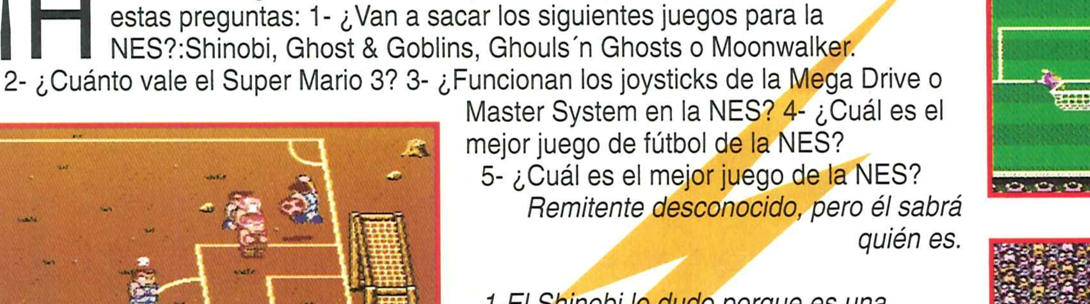
El Super Mario Bros que tú dices, por desgracia sólo está disponible para la NES, y no para la Game Boy. Hay otros juegos en los que aparece el personaje de Mario, pero no tienen nada que ver con el Super Mario Land.

La otra gran saga de plataformas del tío Nintendo y en concreto para game Boy, es la protagonizada por el simpático Megaman. Te recomiendo cada uno de sus juegos porque son alucinantes ¡Palabra!

Fútbol -y de todo- en tu NES

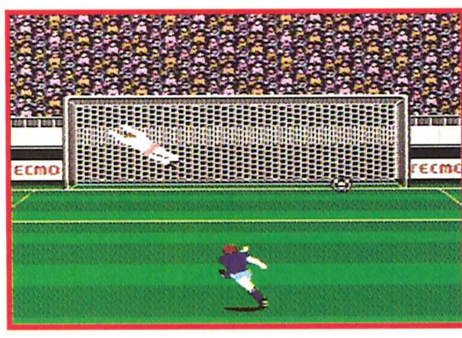
¡Hola Yen! Me gusta mucho Hobby Consolas y quería que me contestases estas preguntas: 1- ¿Van a sacar los siguientes juegos para la NES?:Shinobi, Ghost & Goblins, Ghouls´n Ghosts o Moonwalker. 2- ¿Cuánto vale el Super Mario 3? 3- ¿Funcionan los joysticks de la Mega Drive o Master System en la NES? 4- ¿Cuál es el mejor juego de fútbol de la NES? 5- ¿Cuál es el mejor juego de la NES?

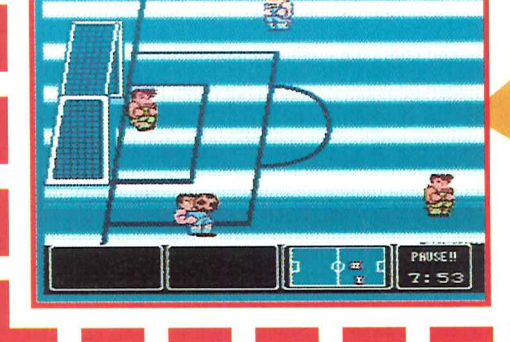
Remitente desconocido, pero él sabrá quién es.

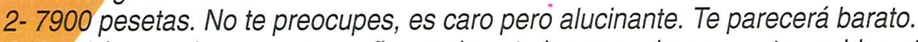




1-El Shinobi lo dudo porque es una marca registrada de Sega, prueba con la excelente saga del Ninja Gaiden-Shadow Warriors. El Ghost´n Goblins (72%) sí ha salido para tu consola y la segunda parte lo ha hecho para Mega Drive (93%) y con una versión mejorada para Super Nintendo (95%). El Moonwalker (72%) sólo ha salido para las Sega.







2- 7900 pesetas. No te preocupes, es caro pero alucinante. Te parecerá barato.

3- Tendrías que hacer unos apaños realmente innecesarios: conectar, soldar, etc... Como alegoría consolera, te diré que los pads de Mega Drive valen para la Master y muchos ordenadores de 8 y 16 bits.

4- El World Cup Soccer de Tecmo y el Soccer de la propia Nintendo.

5- El Mario 3, sin duda alguna.

¿En qué número de la revista está ese juego que buscas para tu consola?



JUEGO	CONSOLA	Nº
Aerialt Assault	Megadrive	4
After Burner II	Megadrive	1
Air Rescue	Sega	9
Alien Storm	Sega	7
Altered Beast	Sega	6
All Star Challenge	Game Boy	5
Alleway	Game Boy	7
American Football	Megadrive	1
APB	Lynx	1
Arrow Flash	Megadrive	1
Asterix	Sega	4
Asterix	Sega	6
Awesome Golf	Lynx	5
Ax The Battler	Game Gear	8
Bart vs. The Space M.	NES	2
Batman	Game Boy	1
Batman	Megadrive	8
Battle Squadron	Megadrive	2
Bayou Billy	Nintendo	8
Bill & Ted's	Linx	7
Blades of Steel	NES	3
Blaster Master	NES	4
Blazing Lazers	Turbo Grafx	8
Blobette	Game Boy	8
Block Out	Lynx	2
Block Out	Megadrive	1
Blue Lightning	Lynx	3
Blue Shadow	NES	1
Bonanza Bros	Sega	4
Bonanza Bros	Megadrive	4
Boulder Dash	Game Boy	9
Boulder Dash	Nintendo	8
Bubble Bobble	NES	1
Bubble Bobble 2	Nintendo	7
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	5
Burbujas al viento	Game Boy	9
Burning Force	Megadrive	8
Buster Douglas Boxing	Megadrive	2
California Games	Lynx	4
California Games	Megadrive	7
Captain Skyhawk	NES	6
Carmen Sandiego	Megadrive	9
Castle of Illusion	Megadrive	8
Castlevania Adventure	Game Boy	7
Championship of Europe	Sega	9
Championship	Nintendo	8
Checkered Flag	Lynx	1
Chip´n Dale	Nintendo	8
Chip´s Challenge	Lynx	6
Choplifter 2	Game Boy	3
Danan	Sega	5
Days of Thunder	NES	3
Decap Attack	Megadrive	5
Desafio Total	NES	5
Desert Strike	Megadrive	9
Dick Tracy	Megadrive	4
Dinamite Duke	Megadrive	1
Donkey Kong	NES	1
Double Dragon	Game Boy	6
Double Dragon II	Game Boy	7
Double Dragon II	NES	3
Dr. Mario	Game Boy	2
Dragon Crystal	Game Gear	2
Dragon´s Lair	Game Boy	6
Dragon's Lair	Nintendo	7
Dynablaster	Game Boy	7
El Rey de las B. rosas	Linx	7
Electrocop	Lynx	1
Elevator Action	Game Boy	7
Enduro Racer	Sega	4
Escape from camp D.	Game Boy	2
Escape from camp D.	Game Boy	9
F 22 Interceptor	Megadrive	9
Factory Panic	Game Gear	4
Fantasia	Megadrive	2
Fantasia	Megadrive	3
Fantasy Zone	Game Gear	8
Fatal Fury	Neo Geo	9
Fatal Rewind	Megadrive	7
Fire & Forget 2	Sega	3
Fire Shark	Megadrive	9
Forgotten Worlds	Megadrive	4
Forgotten Worlds	Sega	1
Fortified Zone	Game Boy	7
G-Loc	Sega	8
G-Loc	Sega	1
Gain Ground	Megadrive	1
Galaxy Force	Sega	2
Gargoyle´s Quest	Game Boy	5

JUEGO	CONSOLA	Nº
Gates of Zendocon	Lynx	2
Gauntlet	NES	3
Gauntlet	Sega	1
Gauntlet III	Linx	7
Ghostbusters II	NES	2
Ghostbusters II	Game Boy	1
Ghouls´n Ghosts	Sega	3
Ghouls´n Ghosts	Megadrive	5
Ghouls´n Ghosts	Sega	8
Ghost n´Goblins	NES	1
Goal	NES	1
Golden Axe	Sega	2
Golden Axe	Megadrive	5
Golden Axe 2	Megadrive	6
Golf	Game Boy	1
Gradius	NES	1
Gremlins 2	Game Boy	2
Gynoug	Megadrive	9
Halley Wars	Game Gear	6
Hard Drivin	Lynx	3
Hellfire	Megadrive	7
Hockey	Megadrive	2
Hockey	Megadrive	6
Hook	Game Boy	9
Indiana Jones	Sega	2
Ironsword	NES	5
Jack Nicklaus	NES	2
Jackie Chan	Nintendo	8
Joe Montana 2	Megadrive	7
Joe Montana Football	Sega	1
Joe Montana Football	Game Gear	5
Keith C. in Alpha Zone	Turbo Grafx	9
Kick Off	NES	6
Kick Off	NES	5
Kid Chameleon	Megadrive	7
Klax	Lynx	5
Klax	Megadrive	7
Klax	Sega	8
Kung Fu Master	Game Boy	9
La Caza del Oct. Rojo	Game Boy	6
La Fiebre del Asfalto	Megadrive	3
La Sirenita	Nintendo	8
Laser Ghost	Sega	7
Leaderboard	Game Gear	9
Life Force	NES	4
Line of Fire	Sega	8
Los Simpson	NES	1
Los Simpson	Game Boy	1
Magician Lord	Neo Geo	8
Marble Madness	Megadrive	9
Mega Man	Nintendo	7
Mega Man	Game Boy	8
Mega Man 3	Nintendo	8
Mercs	Megadrive	5
Mercs	Sega	5
Mickey M.Castle of I.	Game Gear	5
Mision Imposible	NES	6
Moonwalker	Megadrive	5
Motocross Maniacs	Game Boy	1
N.E.S. Double Dribble	NES	1
Navy Seals	Game Boy	7
Ninja Gaiden	Game Gear	7
Ninja Gaiden	Lynx	1
Olympic Gold	Sega	9
Olympic Gold	Megadrive	9
Olympic Gold	Game Gear	9
Olympic Gold	Megadrive	8
Olympic Gold	Sega	8
Olympic Gold	Game Gear	8
Out Run	Game Gear	3
Out Run	Megadrive	4
Out Run Europa	Sega	4
Pacland	Lynx	1
Pacmania	Sega	1
Paperboy	Game Boy	3
Paperboy	Sega	1
Paperboy	Lynx	5
Pato Aventuras	Game Boy	1
Pengo	Megadrive	8
Phelios	Megadrive	8
Populous	Sega	3
Power Blade	NES	6
Prisioners of War	Nintendo	9
Psychic World	Game Gear	2
Put & Putter	Game Gear	5
Quackshot	Megadrive	3
Quackshot	Megadrive	5
Quackshot	Megadrive	7
R-Type	Turbo Grafx	9

JUEGO	CONSOLA	Nº
R-Type	Sega	1
R-Type	Game Boy	8
Rad Gravity	Nintendo	9
Rampage	Lynx	3
Rastan	Sega	1
Revenge of the Gator	Game Boy	4
Road Blasters	Lynx	1
Robo Army	Neo Geo	9
Robocod	Megadrive	7
Robocop	Game Boy	4
Robocop 2	NES	6
Robocop 2	NES	5
Robocop 2	Game Boy	5
Robotron	Linx	8
Rocketeer	Nintendo	8
Rocketeer	Sega	8
Roger Rabbit	Game Boy	8
Roger Rabbit	Nintendo	8
Ruedas de Fuego	Game Gear	1
Rygar	Lynx	1
Sagaia	Sega	9
Scrapyard dog	Lynx	6
Shadow Dancer	Megadrive	3
Shadow Dancer	Sega	4
Shadow of the Beast	Sega	4
Shadow of the Beast	Megadrive	5
Shadow of the Beast	Sega	5
Shadow Warriors	Game Boy	7
Shadow Warriors	NES	1
Shadow Warriors	Game Boy	8
Shangai	Sega	1
Shinobi	Game Gear	1
Slider	Game Gear	7
Slime World	Lynx	3
Snake Rattle & Rol	NES	6
Solar Jetman	Nintendo	7
Solar Striker	Game Boy	3
Sólo en casa	Nintendo	8
Sólo en casa	Super Nintendo	8
Sólo en casa	Game Boy	8
Solomon´s Club	Game Boy	5
Solstice	Nintendo	9
Sonic	Game Gear	6
Sonic	Megadrive	1
Sonic y la penúlti. C.	Sega	2
Space Harrier	Game Gear	3
Speedball	Sega	1
Spider Man	Sega	1
Star Wars	NES	4
Streets of Rage	Megadrive	2
Strider	Sega	2
Strider	Megadrive	6
Stun Runner	Lynx	4
Submarine Attack	Sega	2
Summer Games	Sega	6
Super Kick Off	Game Boy	7
Super Kick Off	Sega	2
Super Kick Off	Game Boy	5
Super Mario 2	NES	5
Super Mario Bros. 3	NES	2
Super Mario Land	Game Boy	3
Super Mario Land	Game Gear	7
Super Monaco GP	Megadrive	3
Super Off Road	NES	5
Super Rc Pro-Am	Game Boy	9
Super Spike Volleyball	NES	1
Super Spy Hunter	Nintendo	9
Super Thunder Blade	Megadrive	6
Tennis	Game Boy	1
Tennis Ace	Sega	1
Terminator 2	NES	2
Terminator 2	Game Boy	2
The Addams Family	Nintendo	8
The Addams Family	Game Boy	8
The Addams Family	Super Nintendo	8
The Chessmaster	Game Gear	9
The Chessmaster	Nintendo	9
The Dream Master	Nintendo	8
The Flinstones	Sega	7
The Hunt for Red Oct.	Game Boy	5
The Inmortal	Megadrive	8
The Lucky Dime Caper	Game Gear	7
The Lucky Dime Caper	Sega	6
The Newzealand Story	NES	6
The Newzealand Story	Nintendo	7
Thrash Rally	Neo Geo	9

JUEGO	CONSOLA	Nº
Thunder Force III	Megadrive	2
Toe Jam & Earl	Megadrive	3
Toe Jam & Earl	Megadrive	4
Toki	Megadrive	8
Toki	Linx	9
Toki Going Ape Spit	Megadrive	7
Top Gun	Nes	2
Tortugas Ninja	NES	1
Tortugas Ninja	Game Boy	1
Touchdown	Megadrive	9
Tournament Cyberball	Lynx	5
Truxton	Megadrive	1
Turbo Racing	NES	4
Turbo Sub	Lynx	3
Turrican	Megadrive	4
Vigilante	Sega	5
Vigilante	Turbo Grafx	9
Viking Child	Lynx	4
War birds	Lynx	2
Willow	Nintendo	7
Winter Challenge	Megadrive	8
Wonder Boy	Game Gear	1
Wonder Boy	Megadrive	9
Woody Pop	Game Gear	4
World Class Leaderb.	Sega	3
Wrestle War	Megadrive	3
Wrestlemania	NES	4
WWF Superstars	Game Boy	3
WWF Superstars	Game Boy	4
WWF Wrestling C.	NES	3
Xenon 2	Sega	7
Xybots	Linx	7
Zany Golf	Megadrive	3
Zarlor	Linx	8
Zoom	Megadrive	1

Nº 1



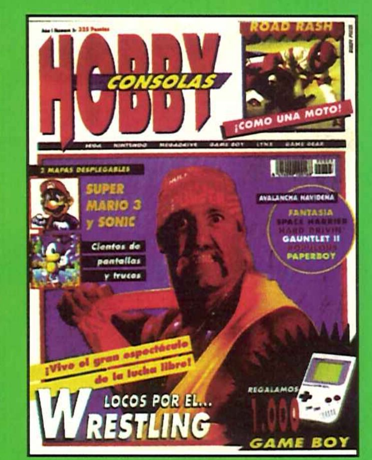
P.V.P. 325 Ptas.

Nº 2



P.V.P. 325 Ptas.

Nº 3



P.V.P. 325 Ptas.

Nº 4

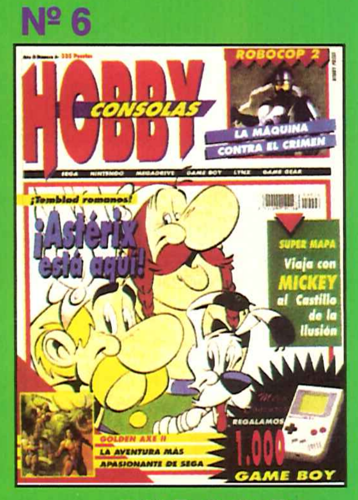


P.V.P. 325 Ptas.

Nº 5

P.V.P. 325 Ptas.

Nº 6



P.V.P. 325 Ptas.

Nº 7



P.V.P. 325 Ptas.

Nº 8



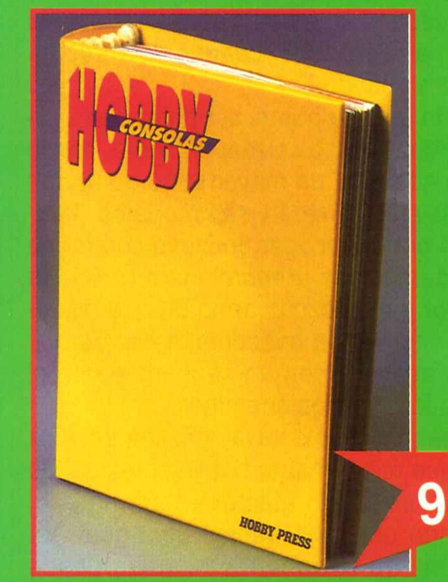
P.V.P. 325 Ptas.

Nº 9



P.V.P. 325 Ptas.

¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!



950 Ptas.

Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

ALEX KIDD in Shinobi World

SEGA

Un resplandor cegador y, al instante, una fantasmagórica figura surgió como de la nada. Era Dark Ninja, el malvado señor de las tinieblas quien, sin darme tiempo a reaccionar, me arrancó a mi chica de los brazos.

Tras un momento de incertidumbre, apareció una nueva figura. Esta vez era White Ninja, quien me comunicó sus malvadas intenciones de controlar el Mundo Milagroso.

De repente, y cuando apenas había acabado su explicación, una extraña bola blanca surgió de su cabeza, impactando directamente en mi cuerpo.

Un raudal de fuerza y coraje inundó mi cuerpo. ¡Ya estaba bien! ¡esta pareja de energúmenos había llegado demasiado lejos! ¡Prepárate Dark Ninja,ha llegado el principio de tu fin!.

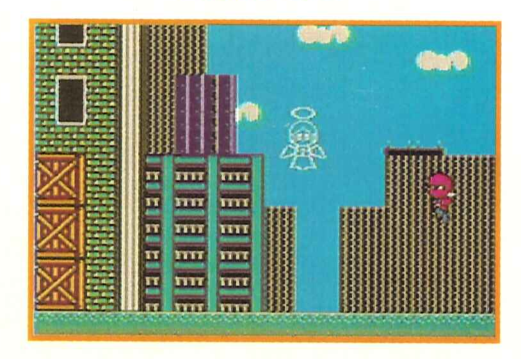
EL JUEGO

Así se incia una aventura en la que Alex debe recorrer cuatro fases, -divididas a su vez en tres niveles-, todas ellas repletas de enemigos variados y peligros mil.

Para lograr nuestra misión, contamos con tres vidas y un crédito que nos permitirá continuar una vez en la fase donde hayamos dejado el juego.

La energía que le queda a Alex se indica en una barra que está situada en la esquina superior izquierda de la pantalla, y ésta puede aumentar si recogemos los corazones que encontremos en nuestro recorrido. Este marcador tiene un limite de seis unidades, y al intentar coger el septimo corazón encontraremos en su lugar una flamante vida en forma de un muñequito con la forma de Alex.

Esta historia comienza un plácido día de primavera, cuando yo, Alex Kidd, príncipe del Mundo Milagroso, me encontraba tranquilamente en el planeta Shinobi acompañado de mi querida novia. Todo me parecia de color de rosa, cuando, de repente, aparecieron en el cielo unos nubarrones que no presagiaban nada bueno...



El objetivo del juego consiste en ir avanzando hacia la derecha hasta que encontremos la salida, marcada por un cuadrado negro con la palabra Exit. Puede haber caminos alternativos y pantallas secretas, e incluso puertas que nos conducirán a nuevas habitaciones, las cuales no tienen ningun letrero.

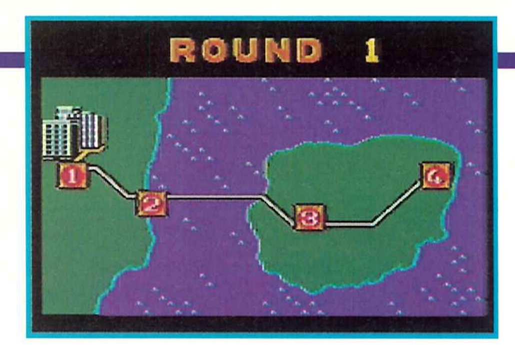
Como todos bien sabemos, nuestro héroe no está indefenso en el hostil planeta Shinobi. Cuenta con su inseparable espada, que podrá usar en cualquier momento, excepto cuando está trepando o subiendo.

Esta espada puede ser potenciada cogiendo el icono correspondiente, con lo que abarcará un mayor radio de acción y sus efectos serán más mortales. También puede recoger un icono con forma de dardo, que proporcionará a Kidd la mejor y más eficaz arma de que dispone, disparando horizontalmente dardos que acabarán en un santiamén con el más feroz de los enemigos.

Una importante caracteristica de Alex es que puede nadar hábilmente cuando lo necesite, sin afectarle para nada el tiempo que esté debajo del agua. Así mismo no le dañan las caídas desde

gran altura, ni tiene que preacuparse por darse prisa, porque en este magnifico cartucho no hay limitaciones de tiempo para completar la misión, cosa que apreciarán todos los viciosos de los videojuegos.

Alex, además de poder andar agachado y subir o bajar escaleras, cuerdas o farolas, tiene también otras habilidades imnatas. Una de las más espectaculares, aunque de escasa utilidad práctica, es la de escalar entre dos paredes que estén cercanas, al estilo de como lo hacen los alpinistas para subir por las chimeneas de las montañas.





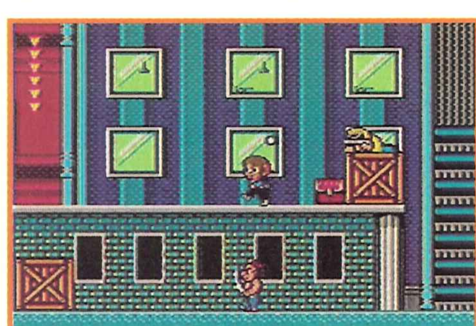
Para poner en práctica esta curiosa habilidad, debemos hacer lo siguiente: saltamos hacia una de las paredes como si quisiéramos golpearnos con ella. En ese momento nos quedaremos agarrados y, rápidamente, pulsaremos repetidamente el boton 2, con lo que Alex subirá saltando de pared en pared.

Otra facultad que tiene este simpático personaje es la de mantenerse a flote durante un corto espacio de tiempo, saltando sobre la superficie del mar.

Alex puede subirse en las barras horizontales blancas y desplazarse por ellas. Estas barras tienen, además, otra función que quizás no hayáis descubierto: si estando colgados de ellas pulsamos el botón 2, Alex empezará a girar sobre la barra, cogiendo velocidad y convirtiéndose en una bola de fuego que, al soltar el botón de disparo, saldrá despedida en el sentido vertical que queramos, arrasando todo lo que encuentre a su paso.

Esta magnífica arma alternativa también puede ser utilizada cuando nuestro malabarista héroe esté colgado de una cuerda, farola o poste, pero en estas ocasiones saldrá despedido hacia los lados horizontales de la pantalla. Cuando Alex esté transformado en bola de fuego no disparará, pero tampoco lo necesitará porque arrasará a todo enemigo que encuentre.



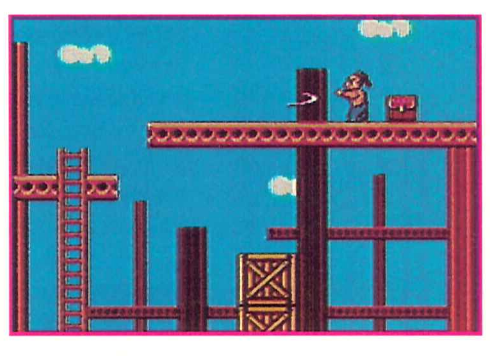


FASE 1: La ciudad

El mapeado de esta fase está fuertemente inspirado en el también magnifico juego de Sega Shinobi; eso sí, con diferente protagonista y estilo de gráficos, por lo que aquellos jugones que disfrutaron con el Shinobi recordarán antiguas andanzas y diversiones.

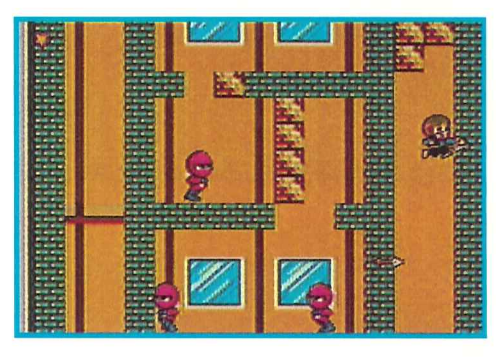
Encontraremos ninjas vestidos de rojo, pistoleros, ranas saltarinas, y un enemigo que merece un estudio más detenido: un gordo con coleta que se dedica a lanzarnos su espada.

Este individuo no puede ser destruido mientras tiene la espada entre las manos, puesto que siempre consigue detener nuestros sablazos, por lo que la forma más eficaz de destruirlo es saltar por encima de él y situarnos a sus espaldas, con lo que no tendremos problemas para pegarle una estocada por la espalda cuando lance su espada.







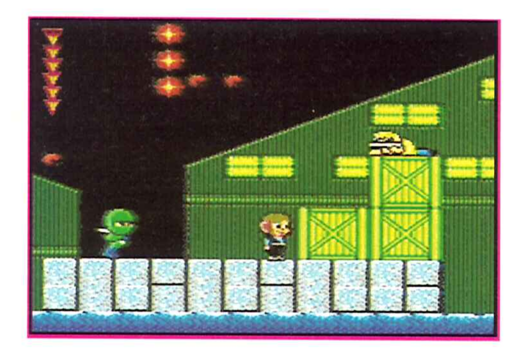


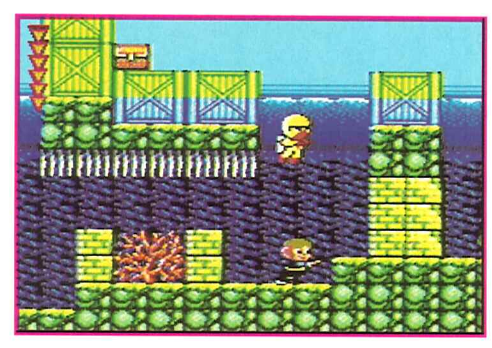
Avanzamos hacia la derecha, y encontraremos al final un cofre con dardos, al cual sólo podemos acceder usando la farola de su izquierda, y convirtiéndonos en bola de fuego.

Después nos encontraremos un ninja rojo que tiene la particularidad de lanzar mortíferos shurikens, los cuales pueden ser desviados lanzando dardos. Después de esto podremos pasar de nivel.

En el nivel 2 debemos ascender usando los hierros y las escaleras. Encontraremos un power, y nos enfrentaremos a los mismos enemigos que en el anterior nivel, salvo que ahora además podemos caernos al vacío y perder una vida. Al final entraremos en una habitación en la que podremos adquirir energía, y si escalamos por la pared de la izquierda usando el método descrito anteriormente, conseguiremos los dardos, imprescindibles para matar el enemigo del final sin complicaciones. Subiremos a la salida convirtiéndonos en bola de fuego en la barra horizontal de la parte inferior.

Ya en el nivel 3, nos las veremos con Kabuto, un gigante que necesita cuatro disparos para convertirse en enano, el cual a su vez necesita otros tres impactos para morir definitivamente.

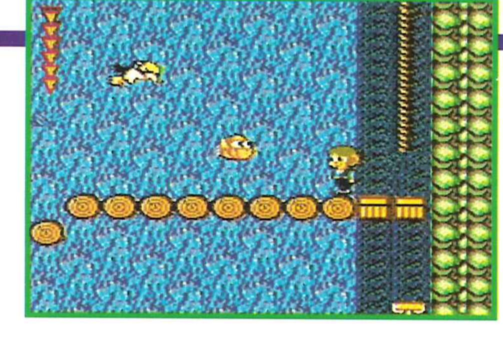




FASE 2: El puerto

En el primer nivel de esta fase nos veremos las caras con hombres rana vestidos de amarillo, ninjas verdes y francotiradores.

Avanzamos despacio, eliminando a los hombres rana y cogiendo los corazones. Encontraremos una puerta negra, por la que entraremos pulsando hacia arriba en el control pad, y veremos una pantalla de bonus en la que podremos coger los dardos, aunque no son imprescindibles. Salimos, y más hacia la derecha nos las veremos con un ninja tirador de shurikens, para luego entrar en el interior del barco.





En el nivel 2 el escenario cambia y nos sumergiremos en un peligroso mar plagado de hombres-rana y tiburones, que necesitan dos impactos para morir. Si seguimos hacia la derecha veremos una alga marina que si no nos damos prisa por salir de esta pantalla nos regalará unos cuantos disparos mortíferos. En este lugar debemos introducirnos por el tunel de abajo, que nos arrastrará a nuevas pantallas. Aquí encontraremos una gran cantidad de cofres con corazones y vidas, pero tenemos el peligro adicional de unos peligrosos pinchos.

Segimos por la parte inferior de la pantalla hacia la derecha, y llegaremos a un lugar en el que se nos presentan 3 posibles caminos. Elegimos el tercero, y nos conducirá hasta unos dardos que son casi imprescindibles para acabar con el enemigo final.

Retrocedemos, y esta vez cogemos el segundo tunel por la derecha, al final del cual veremos la salida.

Ya en el nivel final, nos las veremos con un helicóptero gigante del que saldrán docenas de pequeños helicópteritos.

Tenemos que destruir 14 de ellos para poder pasar a la tercera fase.

FASE 3: La jungla

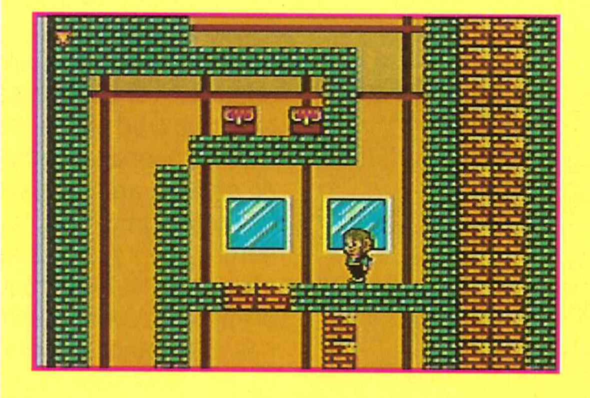
En el primer nivel avanzaremos subiendo por las cuerdas de un paisaje selvático infectado de pirañas y pájaros incordiantes. Una vez arriba seguiremos normalmente, enfrentándonos a ninjas amarillos (que a veces disparan), pájaros que no tienen nada mejor que hacer que tirarnos rayos, y nuevas dificultades como afiladas cañas de bambú, flores rojas asesinas, piedras que caen a nuestros pies, etc. En cierto lugar es necesario coger la bola de cristal para poder atravesar volando la zona.

Recordad que se pueden abrir cofres y destruir bloques amarillos si nos situamos encima y disparamos nuestra arma agachados.

En el nivel siguiente estaremos dentro de una cueva repleta de piedras y tro-







Los objetos

Por todo el mundo de Shinobi hay repartidos cofres que, una vez abiertos con un disparo, revelarán su beneficioso contenido. Todos son interesantes, por lo que debemos abiri todos los que nos encontremos. Los objetos son:

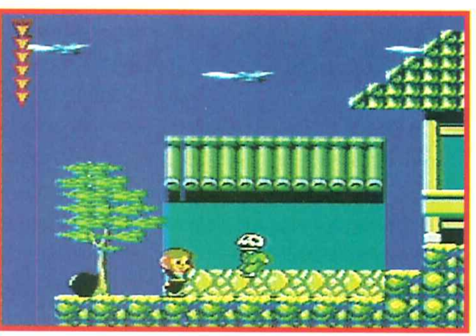
- ***Corazón:*** *Nos aumenta una unidad de energia.*
- ***Muñeco Alex:*** *Nos proporciona una suculenta vida.*
- ***Dardo:*** *Con ellos podremos eliminar con mayor facilidad a los enemigos. Al perder una vida o pasar de nivel, nos quedaremos sin ellos.*
- ***Letra P:*** *Nuestra espada aumentará su poder destructor.*
- ***Bola de cristal:*** *Al recogerla, Alex se convertirá momentáneamente en un tornado que podremos dirigir donde queramos. A la vez aparecerán otros ciclones más pequeños que destruirán al instante a todos los enemigos de la pantalla.*

Otro objeto que encontraremos son unos ***ladrillos amarillos*** *que brillan especialmente. Estos bloques tienen la particularidad de que pueden ser destruidos con nuestra arma, con lo que se nos abrirán nuevos caminos.*

zos de techo que se caen, rios de lava, rocas que emergen de él, gotas de lava que caen del techo, etc. LLegaremos a una sección en la que debemos saltar por encima de las piedras que emergen de la lava para pasar al combate de fin de fase.

En el nivel 3 debemos luchar contra un cangrejo gigante llamado Robster. Necesita 4 golpes , y tiene la costumbre de lanzarnos sus escamas.







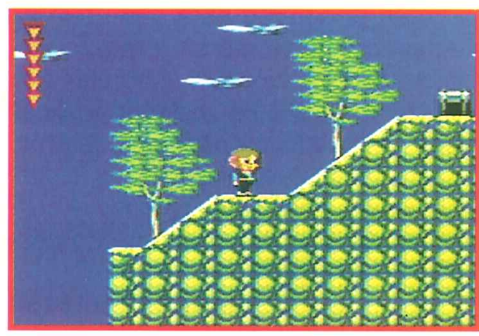
FASE 4: La batalla contra Dark Ninja

Esta es la fase más difícil, complicada, larga y peligrosa de todo el juego. Empezaremos en un campo con pájaros asesinos, y veremos por primera vez una especie de cañones que tiran bolas hacia nuestro protagonista. Este nivel está repleto de rampas y precipicios, por los que podemos caer al sector inferior, que en este nivel será una cueva con pinchos, lanzas móviles y otros nuevos personajes, como un hombrecillo que si le damos tiempo nos lanza su cab eza, o un castor samurai, que aunque parezca mentira, su espada no nos afecta en absoluto.

Si nos dejamos caer a esta cueva, y avanzamos hacia la derecha, veremos una barra horizontal. Nos convertimos en bola de fuego, y al subir nos desplazamos a la derecha, logrando coger el cofre de la parte superior. Seguimos nuestro camino, atravesando una habitación vacía, y llegamos a una zona con un puente de troncos que se caen al pisarlos. Si nos dejamos caer bajaremos a un rio subterráneo con pirañas y ostras que escupen su perla. Lo mejor es ir saltando por la superficie matando las pirañas y luego sumergirnos para llegar a otra barra, donde subiremos y nos dejaremos caer en la orilla derecha. Matamos al hombre que tira cabezas esquivando la bola, y aniquilamos al castor samurai.

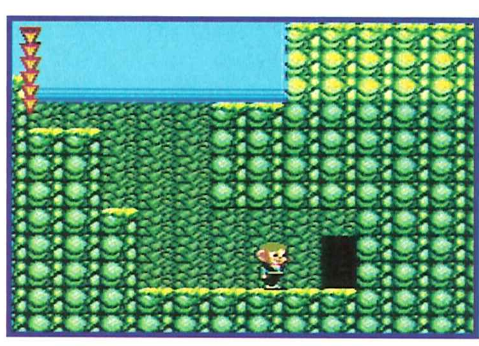
La proxima habitación es una prueba de reflejos en la que debemos subir por las escaleras esquivando las lanzas que aparecen lateralmente, para luego volver a bajar por el otro lado. Si pasamos esta pantalla, nos llevaremos la desagradable visión de volvernos a encontrar con el bueno de Kabuto, del que deberemos dar buena cuenta de la misma forma que hicimos en la primera fase, pero sin lanza, que perderemos al comenzar el nivel. Luego tendremos que pasar otra prueba que consiste en pasar por debajo de dos temibles machaca-Alex. Luego nos las tendremos que volver a ver con Rubster, el cangrejo malauva.





Si eres lo suficientemente habilidoso, pasarás a la prueba de la escalera mágica. El único medio de alcanzar la puerta de salida es ir subiendo por los peldaños rojos, pero tenemos el inconveniente de que aparecen y desaparecen en una secuencia determinada que debemos memorizar. Si fallas y caes, los dos cristales de abajo darán buena cuenta de ti. Una vez pasado este trance, te enfrentarás con Hanzo, el último enemigo que, al ser destruido, resurgirá con forma de tornado y después desprendiendo falsas sombras. Si consigues acabar con él serás felicitado por el propio White Ninja, y tu novia recompensará tu valentía.

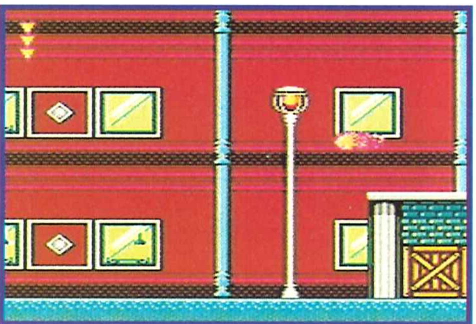


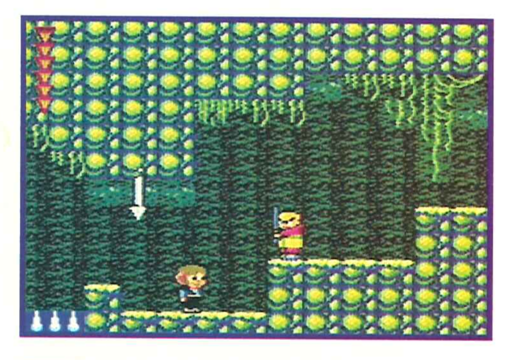


TRUCOS Y CONSEJOS: Cómo acabar con los enemigos de final de fase

FASE 1: KABUTO. En la primera fase lo más probable es que tengamos los dardos a la hora de enfrentarnos con Kabuto, con lo que bastará con que en la posición inicial disparemos continuamente agachados. Pero puede ocurrir que sólo contemos con nuestra inseparable espada, como pasará cuando tengamos que volver a combatir con él en la cuarta fase. Cuando ésto ocurra, debemos esperar a que lance una de sus bolas de fuego, para esquivarla pasando por debajo de ella, y poder darle un sablazo directo. Repetimos ésto tres veces hasta que reduzca su tamaño. En este momento debemos usar la misma









técnica, con la diferencia de que debemos saltar ahora sus bolas de fuego, y disparale agachado.

FASE 2: HELI. Para acabar rápidamente con esta escuadrilla de helicópteros es imprescindible llevar los dardos. El truco consiste en situarnos nada más comenzar a la derecha de la pantalla, y disparar nuestros dardos sin cesar hacia la izquierda. En la parte superior de la pantalla veremos los helicópteros que nos faltan por destruir.

FASE 3: ROBSTER. Como siempre, si llevamos los dardos bastará con disparar continuamente esquivando las escamas que lanza, pero si estamos sin esta ventaja, existe otra técnica. Si nos situamos delante de Robster, con una distancia entre los dos de un cuerpo, las escamas que lance caerán alrededor nuestro sin afectarnos, y en ese lugar aprovechamos para disparar sin cesar para que en el momento en que vaya a saltar podamos dañarle, pues en ese preciso instante apartará sus pinzas y se desprotegerá. Repite esta técnica tres veces, y acabárás con él.

FASE 4: HANZO. Antes de combatir contra este enemigo final debes haber eliminado por segunda vez a Kabuto y Robster, pero recuerda que en esta fase te desaparecerán todas las armas que tengas (excepto la espada inicial). Nos encontraremos primero con un ninja que salta y se protege de nuestros golpes con un escudo de fuerza.

Para eliminarle debemos colocarnos delante de él, tocando y atravesando su campo de energía, y disparando hasta que desaparezca.



Repite esto tres veces y desaparecerá, pero volverá transformado en un tornado. No debemos dejarnos impresionar por su aspecto, pues con acercarnos a él disparándole lograremos restarle energía. Recomiendo acorralarle en una pared para que no le dé tiempo a convertirse en tornado.Después volverá a aparecer, pero ahora se dedicará a dar saltos dejando réplicas suyas que también podemos destruir. No nos presentará dificultades y le destruiremos saltando y disparándole, consiguiendo, así, llegar al final de este emocionante juego.

Antonio Dos Santos 92

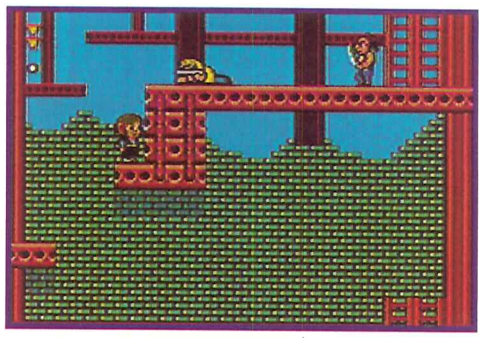
Habitaciones secretas y trucos



A lo largo de todo el juego existen una serie de habitaciones secretas en las que encontrarás items de mucha utilidad. Ahí va una lista con todas ellas:

- ***Fase 2, nivel 2:*** *Cuando estés en la pantalla final, en vez de ir a la salida de la derecha, entra por la puerta izquierda, luego sube hacia la derecha por encima de las rocas y encontrarás una habitación secreta con un cofre.*
- ***Fase 3, nivel 1:*** *Nada más comenzar, déjate caer por el agujero. Coge el segundo cofre, que contiene una vida, y luego el primero, que te convertirá en ciclón para poder subir.*
- ***Fase 3, nivel 1:*** *Después de subir por la cuerda, verás a tu izquierda una abertura. Puedes entrar por ella usando la cuerda del otro extremo y convirtiéndote en bola de fuego, y andando agachado para entrar en una habitación secreta con tres cofres.*
- ***Fase 3, nivel 2:*** *Desde la posición inicial sube a la primera plataforma, y salta a tu izquierda. Si lo haces bien, podrás subir hasta un pasaje secreto que te conducirá por el techo de la cueva sin que ningún enemigo te moleste. Allí encontrarás dos cofres.*
- ***Fase 3, nivel 2:*** *Después de pasar las gotas de lava que caen del techo verás una cuerda. En vez de dejarte caer, cuélgate de ella y sube todo lo que puedas. Luego conviértete en bola de fuego y vuela sin ningún miedo hacia la pared de tu derecha. Si lo haces correctamente entrarás en una habitación secreta.*
- ***Fase 4, nivel 1:*** *Hacia el final del nivel, verás dos cofres que aparentemente son imposibles de coger porque para llegar hasta ellos falta el suelo en la entrada del pasillo. Sé valiente y déjate caer desde arriba, puesto que aunque no lo parezca, hay un suelo invisible que impedirá que caigas.*





Corre a por el ORO...



...y pasa olímpicamente de imitaciones

SUPERVIEW







super tennis

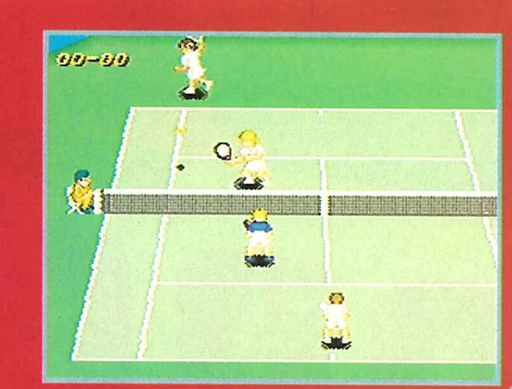
¡Match Point para Super Nintendo!. Si por las noches no duermes pensando que te gustaría tener un buen juego de Tenis, deja de llorar, porque pronto vas a poder disfrutar a tope con un auténtico súper clase: Super Tenis.

Las posibilidades gráficas, de la Super Nintendo han sido puestas a disposición total de este título, por lo que durante el desarrollo del mismo comprobarás que no faltan efectos espectaculares como rotaciones o zooms.

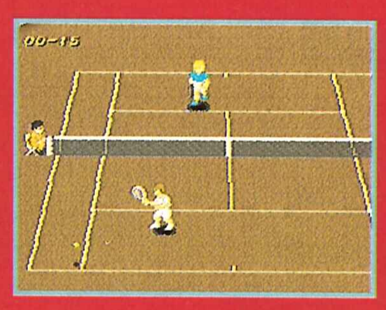
Y qué os vamos a contar del sonido, todo digitalizado: aplausos, voces, raquetazos y hasta los mismísimos comentarios del juez, ¡increíble!.

Además, por lo que hemos visto -que ya ha sido bastante, la verdad-, se puede jugar contra la máquina, contra otro jugador, dobles de todo tipo y un torneo especial por los campeonatos más populares del planeta.

Variedad de golpes como smashes, globos, reveses, tiros cruzados y demás, completan lo que, podríamos asegurarlo, será un verdadero juegazo de tenis.







tazmania

Dibujos animados en tu Mega Drive. Uno de los más alucinantes y refrescantes cartuchos que nos llegarán este verano, será sin duda este Taz Mania, un juegazo de cuatro Mega Bits que nos introduce en la carismática figura del Diablo de Tasmania, ese popular personaje de la Warner Bros.

La realización técnica de este cartucho es realmente impecable, al igual que las sorprendentes y perfectas animaciones del personaje, ¡tenéis que verlas para creeerlas!: son auténticos dibujos animados, tanto sus desplazamientos normales como los correteos que se marca Taz en forma de ciclón por la pantalla... ¡un verdadero show!.

Nuestro amigo Taz nos







devilish

Un Arkanoid diabólico. No os preocupéis, usuarios de Game Gear, los adelantadores de juegos no nos hemos olvidado de vosotros. Y para que os déis cuenta de lo que vale un peine, os presentamos en exclusiva y antes que nadie, (je, je), el original Devilish. Extraño título para un extraño juego, mezcla de Arkanoid y pinball, en el que manejamos un par de bates en busca de una rebotante pelotita que surcará "scroleantes" niveles plagados de ladrillos y demás objetos que abatir y destruir.

Nosotros, que somos unos privilegiados, sabemos ya que Devilish será un título muy original y muy jugable... Pero vosotros, viles mortales, de momento os tendréis que conformar con ver una simple pantallita.



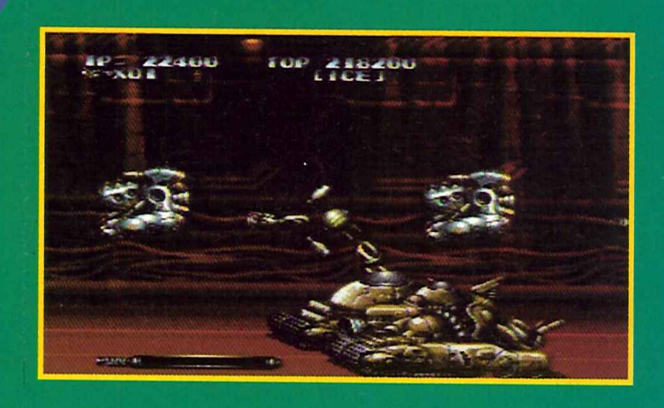


propone un viaje, -muy poco turístico, por cierto-, a través de dieciocho niveles en busca de un gran huevo perdido que está en poder de un gigantesco pajarraco.

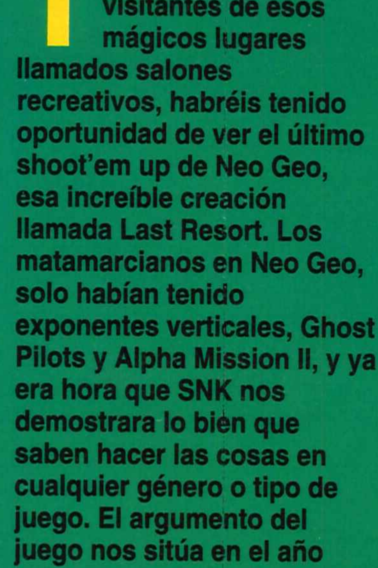
Y no contamos nada más. Tan sólo os decimos que los gráficos y sonidos de este juego nos han dejado alucinados. Pero, ¿y la jugabilidad?. ¡Ah, amigos! !éso tan sólo lo averiguaréis leyendo el próximo número de Hobby Consolas...

¿Seréis capaces de resistirlo?.









Totalmente increíble. Si sóis habituales visitantes de esos mágicos lugares llamados salones recreativos, habréis tenido oportunidad de ver el último shoot'em up de Neo Geo, esa increíble creación llamada Last Resort. Los matamarcianos en Neo Geo, solo habían tenido exponentes verticales, Ghost Pilots y Alpha Mission II, y ya era hora que SNK nos demostrara lo bien que saben hacer las cosas en cualquier género o tipo de juego. El argumento del juego nos sitúa en el año 2920, en plena catastrofe medio ambiental y bélica, la humanidad busca planetas con vida, donde poder asentar las nuevas civilizaciones, pero... de pronto, el espacio se llena de cazas alienígenas y...

Interesante, ¿verdad?, pues preparaos para poneros a los mandos de una bella nave que podrá recoger múltiple armamento y todo tipo de ayudas.

En fin, esperad para echar una ojeada a los hiper alucinantes gráficos, insuperable sonido y sorprendente jugabilidad de que hace gala esta futura maravilla de Neo Geo.





MEGADRIVE

turtles 2

¡Más tortugas. Ésto es la guerra! ¿Recordáis el primer y excelente cartucho para Game Boy protagonizado por las divertidas e inimitables Tortugas Ninja?. Seguro que sí.

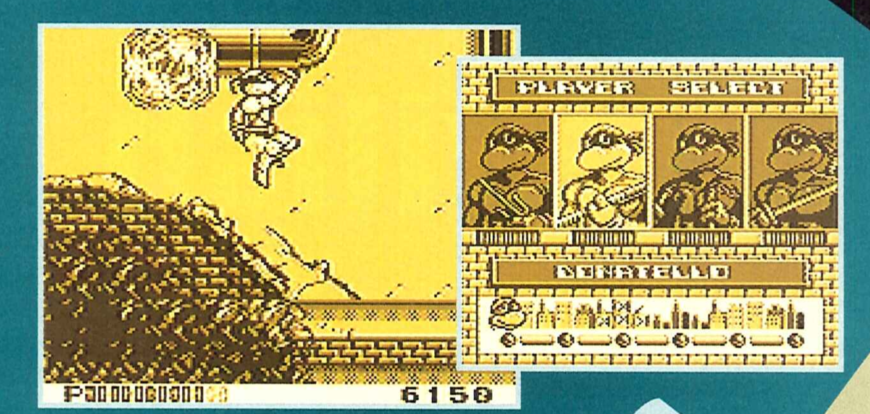
Pues si aquél juego os pareció bueno, esperar a ver éste, porque váis a alucinar.

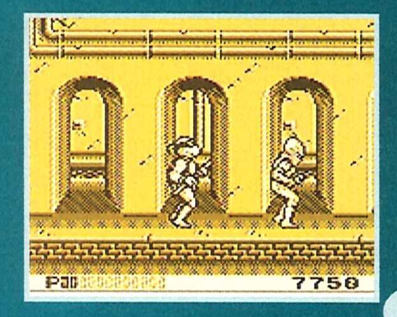
Todo, todito, todo ha sido mejorado en esta segunda parte, y no tenéis más que mirar las bonitas pantallas que rodean esta preview para comprobar que los gráficos del jueguecillo tienen toda la pinta de ser increíblemente buenos.

Este cartucho se presenta como uno de los títulos más potentes del año para los fanáticos de la Game Boy y con él seguro que aumentarán considerablemente los seguidores de las emocionantes aventuras de estos héroes de la media concha.

En fin, que cuando tengáis la oportunidad de presenciar simplemente la inconmensurable intro de este juego, no tardaréis en comprobar que no hemos exagerado ni un pelo.

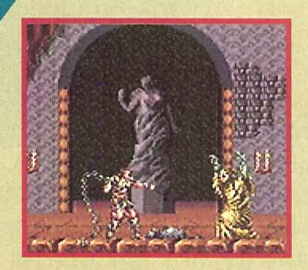
Hasta entonces...





GAME BOY

back fron the serwers



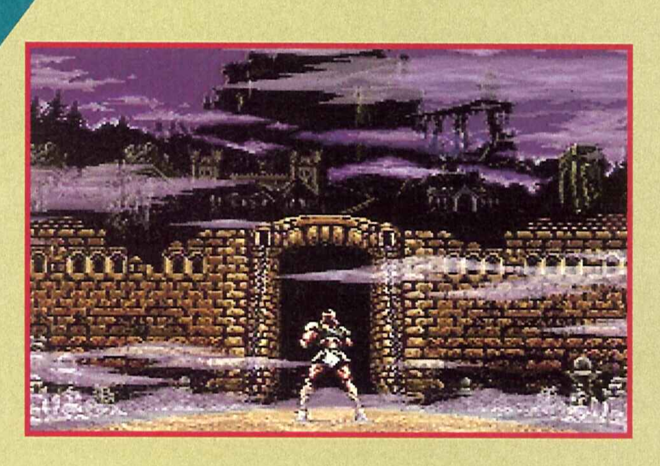


Super Simon en acción. Seguro que muchos de vosotros conocéis a Simon y sus famosas aventuras en las tres partes del Castlevania.

Pues bien, nintenderos del monte, olvidáos de la versión 8 bits y prepararos para emprender una de las epopeyas más emocionantes del universo consolero en este Super Castlevania IV de Super Nintendo.

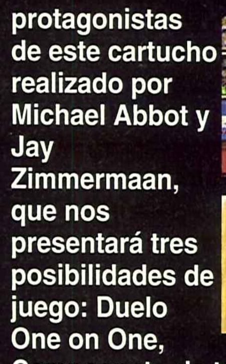
Ganador del premio a la mejor aventura y mejor música del año, -tenéis que oirlo para creerlo-, muchísimos niveles, tétricos, alucinantes y maravillosos parajes... en fin, que todo está creado para dejarte alucinado en términos de jugabilidad y adicción.

Sin duda, este Castlevania IV es uno de los platos fuertes para este verano que los primeros usuarios de Super Nintendo celebrarán



super

jordan vs bird



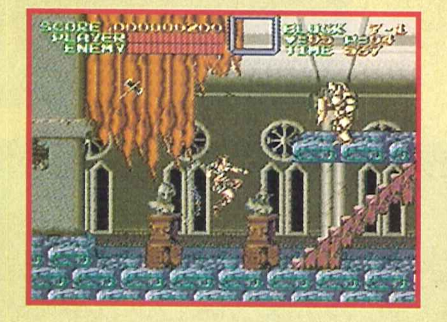
La magia de la NBA. Electronic Arts está dispuesta a sorprendernos pronto con otro gran simulador deportivo. Esta vez le toca el turno al baloncesto, que va a pasar a convertirse en el auténtico protagonista de tu Mega Drive.

Michael Jordan y Larry Bird, se convertirán en los protagonistas de este cartucho realizado por Michael Abbot y Jay Zimmermaan, que nos presentará tres posibilidades de juego: Duelo One on One, Campeonato de triples y Torneo de mates. Pero si no te conformas con esto, te adelantamos que podrás repetir las jugadas, que hay varios niveles de dificultad y que todo el juego posee unos sonidos digitalizados que son una auténtica delicia.

No se puede pedir más a un simulador del que, en el próximo número, os revelaremos todos sus detalles.



castlevania IV



con regocijo y algarabía.

De todas formas, si queréis saber más a cerca de este sensacional título... ¡ya sabéis lo que tenéis que pedir en el kiosco el próximo mes...!

ninja spirit



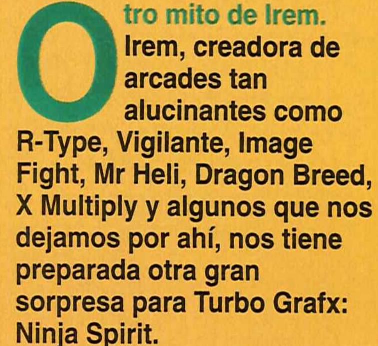
Otro mito de Irem. Irem, creadora de arcades tan alucinantes como R-Type, Vigilante, Image Fight, Mr Heli, Dragon Breed, X Multiply y algunos que nos dejamos por ahí, nos tiene preparada otra gran sorpresa para Turbo Grafx: Ninja Spirit.

Esta veterana máquina, por su gran jugabilidad y la espectacularidad de sus armas, causó hace algún tiempo impresión en todos los salones recreativos, pero ahora regresa a Turbo Grafx dispuesta a repetir tan importante hazaña.

De esta forma, pronto podréis comprobar con vuestros ávidos ojillos que este trepidante arcade de scroll horizontal posee numerosas virtudes, entre las que destacan los desplazamientos y movimientos del ninja protagonista y la enorme variedad de armas que podréis utilizar durante el juego.

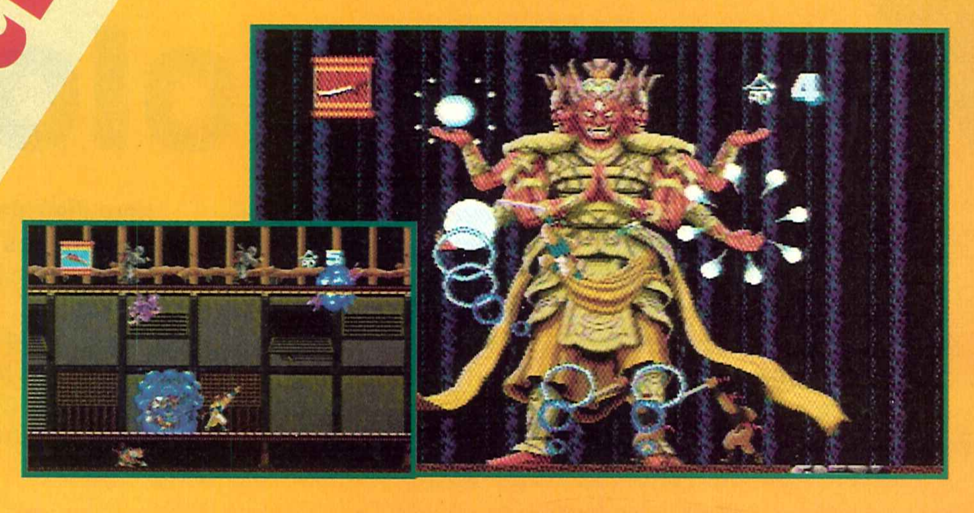
Eso sin mencionar el doble scroll y la posibilidad de conseguir hasta dos imágenes astrales que te acompañarán durante la aventura.

Otro clásico de los salones, que llega dispuesto a demostrar que la Turbo Grafx, también es un gran máquina. Por si había alguien que aún lo dudaba.











operation wolf

Otro clásico para Turbo Grafx. ¿Quién no conoce el Operation Wolf?, ¿álguien no ha jugado con aquella portentosa máquina de Taito que incorporaba una ametralladora casi real en la propia recreativa?.

Seguro que todos vosotros la conocéis, pero para refrescaros la memoria, os vamos a contar lo que nos espera con la versión para Turbo Grafx. La acción se desarrolla a través de seis bélicos niveles y nuestra misión es manejar un punto de mira para eliminar a todo lo que se ponga por delante: soldados, mercenarios, camiones, helicópteros, etc...

Además, esta versión permite la participación simultánea de dos jugadores, ¡alucinante!, cada uno con su correspondiente punto de mira. Y tampoco faltan los buenos gráficos, los niveles especiales, las escenas entre fases, grandes sprites, el suave scroll del original, la..., bueno como sigamos así os lo vamos a contar todo...

Concluyendo, si quieres alucinar como nunca, espera a que llegue este Operation Wolf y verás.

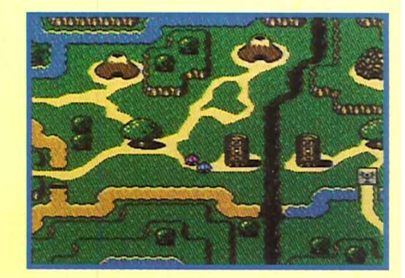














adventures lolo 3

Y la saga continúa. Seguro que muchos desconocéis las aventuras y desventuras de un pequeño y redondete ser llamado Lolo. Pues bien, prestad un poco de atención porque esta trilogía creada por Hal es una de las series de juegos con más éxito allá en los E.E.U.U, cuyo encanto radica en el carisma del personajillo y en las altas dosis de estrategia que requiere para completar cada laberinto.

Esta tercera parte está cuajada de novedades y posee la increíble cifra de cien laberintos que exprimirán hasta la última gota de tu pequeño cerebro.

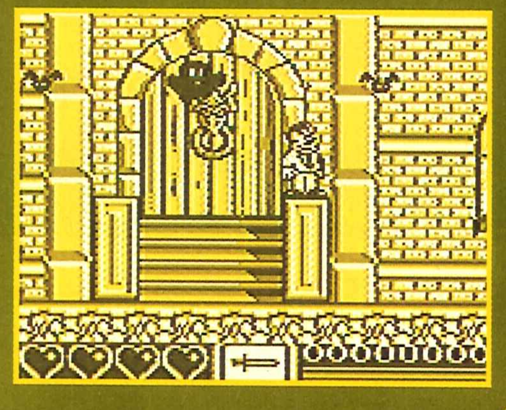
Además, tu novia Lala estará junto a tí en esta divertida misión y, machismos fuera, también podrás jugar con ella.

Una nueva aventura de Lolo y una nueva excusa para disfrutar con uno de esos juegos que mezclan sabiamente la estrategia con el arcade.

Pero ya os hablaremos de él con más profundidad en otro momento. El mes que viene, sin ir más lejos.

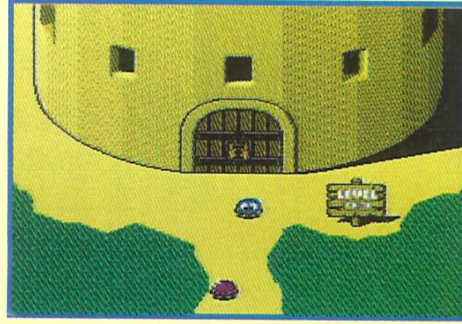
dams family

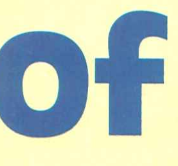
Una familia en apuros. El gran éxito cinematográfico de la Paramount, está dispuesto a sembrar de situaciones fantasmagóricas y criaturas de media noche, la portátil de Nintendo. Ocean ha sido la encargada de llevar a nuestras Game Boy este increíble "hit" peliculero, para lo cual no ha escatimado en medios. ¡Mirad, mirad las pantallas...! No están mal, ¿eh?, Y es que parece claro que la prestigiosa compañía británica se ha propuesto crear un "terrorífico" cartucho. ¿Lo habrán logrado una vez más, como suele ser habitual en ellos?. Pondríamos la mano en el fuego a que sí.











of



ayrton senna's super monaco gp







Dos mitos al volante. ¡Sí, amigos!, por fin ha llegado para Mega Drive uno de los títulos más esperados del año: la segunda parte del Super Mónaco GP, uno de los más grandes juegos de coches de todos los tiempos.

Y esta vez viene avalado por el sello personal e intransferible de Ayrton Senna, el tricampeón mundial de fórmula 1.

Si os gustó la fabulosa primera parte, esta nueva entrega del mito recreativo os va a dejar realmente alucinados, tanto por sus clásicos e inalterados aspectos gráficos como por su increíble cantidad de opciones, incidencias y acontecimientos que tendrán lugar en las carreras.

Y por no adelantar demasiado las cosas, simplemente os diremos que tendréis tres opciones de juego: la bienaventurada práctica, el campeonato del mundo y un modo especial con tres grandes premios que el propio Ayrton Senna se encargará de mostrarnos personalmente.

Ya no os contamos nada más. Lo mejor es que esperéis al próximo mes, para, gracias al sabio comentario de cualquiera de nuestros expertísimos comentaristas, conocer a fondo este prometedor título. ¡Hasta la próxima!.

ESTE ES NUESTRO RETO.





EN NUESTROS CASI 7 AÑOS DE EXPERIENCIA HEMOS APRENDIDO A CONOCER TUS GUSTOS, TUS PREFERENCIAS Y AFICIONES, PARA ASI PODER OFRECERTE EN ESTAS PAGINAS LO QUE BUSCAS

Los que conocen nuestras tiendas saben cuál es la diferencia. Por eso nos siguen prefiriendo. Nuestro reto es crear una red de tiendas (CENTROS MAIL) con todos nuestros productos. Así cada vez seréis más los que conzcáis LA DIFERENCIA

Hemos enviado miles de paquetes por correo, ganándonos poco a poco vuestra confianza. Nuestro reto es facilitaros todo lo que necesitéis de una forma cómoda y sencilla CON UNA SIMPLE LLAMADA TELEFONICA

SIN TI TODO ESTO NO HUBIERA SIDO POSIBLE ¡CONTAMOS CONTIGO!

ESTAR AL DIA *¡para ti!*





CON EL SUPERJUEGO SONIC



26.900



Master System II

BASIC



CON ALEX KID + CONTROL PAD

8.900

SONIC PACK



CON ALEX KID + SONIC + 2 CONTROL PAD





12.900

PLUS



CON ALEX KID + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF



15.900



MEGA DRIVE — MASTER SYSTEM — MEGA DRIVE

500 Pts DESCUENTA A CADA CARTUCHO 500 Pts









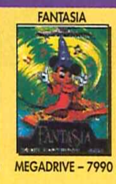


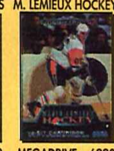




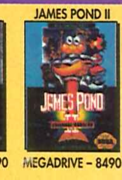






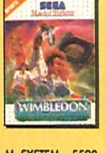













Juego	MEGADRIVE	M. SYSTEM
SONIC	6990	5990
STRIDER	8490	5990
ALIEN STORM	6490	5990
SPIDERMAN	6990	5590
GHOUL´S GHOSTS	8490	5990
MICKEY MOUSE	8490	5990
MOON WALKER	7990	5990
SUPER MONACO	6990	5590
ITALIA 90	5990	4990
SUPER HANG ON	6990	2990
POPULOUS	8490	6990
BONANZA BROS	8490	5990
TRUXTON	6990	
GOLDEN AXE	6990	5990
ASTERIX		5990
DICK TRACY	6990	5990
JOE MONTANA	6990	5990
ESWAT	6990	5590
KICK OFF		6490
RAMBO III	5990	5590
THUNDER BLADE	6990	5590
WONDER BOY	6990	5590
COLUMNS	5490	4990
GHOSTBUSTERS	6990	4990
OUT RUN	7990	5590
HEROES OF THE LANCE		6990
BUBBLE BUBBLE		5490
PACMANIA		6990
INDIANA JONES		6990
DONALD DUCK		5590
WRESTLE WAR	6990	
STREETS OF RAGE	6990	
SHADOW DANCER	6990	5990
FANTASIA	7990	
HOCKEY	8490	
BASKETBALL	6990	
SHINOBI	6990	
QUACK SHOT	6990	
GOLDEN AXE II	6990	
SENNA	8990	6590
TOKI	7990	
WONDER BOY MONST. W.	6990	
ROAD RASH	8490	
GYNOUG	6990	
688 ATTACK SUB	6990	
KLAX	6990	5990
CALIFORNIA GAMES	6990	5990
M. LEMIEUX HOCKEY	6990	
D.R. BASKETBALL	6990	
OLYMPIC GOLD	8490	6990
DESERT STRIKE	8990	
SHADOW OF THE BEAST	7990	
THE INMORTAL	8490	
JAMES POND II	8490	
ALISIA DRAGON	6990	
UEFA 92		6990
GALAXY FORCE II	6990	
KID CHAMALEON	7490	
TURBO OUT RUN	6990	
AIR RESCUE		5990
NINJA GAIDEN		5990
PRINCE OF PERSIA		5990
WIMBLEDON TENNIS		5590

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 539 04 75

% SI VIENES ESTE VERANO A NUESTROS CENTROS, TE HAREMOS **UN DESCUENTO MUY MUY ESPECIAL** EN TODOS LOS CARTUCHOS Y PROGRAMAS DE ORDENADOR %



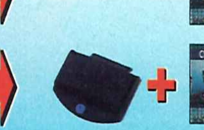
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID. TEL: (91) 527 82 25



MONTERA, 32, 2º. 28013 MADRID. TEL: (91) 522 49 79

GAME GEAR

BASIC





18900

MASTER GEAR CONVERTER — 22900

PLUS



ADAPTADOR CORRIENTE — 21900

25900

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

CARTUCHOS GAME GEAR

Ax Battler	5190	Ninja Gaiden	4590	Solitarie Poker	5190
Chase H.Q.	4590	Olympic Gold	5190	Sonic	5190
Chessmaster	5190	Out run	5190	Space Harrier	4590
Crystal Warrior	5490	Pac Man	4590	Space Harrier	4590
Devilish	5190	Pato Donald	5190	Spiderman	5190
D.R. Basketball	5190	Pengo	3500	Super Kick Off	5490
Dragon Crystal	5190	Popils	5190	Super Monaco G.P.	5190
G-Loc	5190	Psychic World	4590	W.C. Leaderboard	5190
Halley Wars	5190	Put & Putter	4590	Wonderboy	4590
Joe Montana Futbol	5190	Shinobi	5190	Wonderboy II	5190
Mickey Mouse	5190	Slider	5190	Woody Pop	5190

PERIFERICOS GAME GEAR

SINTONIZADOR TV -13900



MASTER GEAR CONVERTER -4595

WIDE GEAR -2490

FUENTE ALIMENTACION -2190



GEAR TO GEAR -1990



GP CARGADOR + ALIM -7500
CARGADOR BATERIAS -7990

BOLSA DE LUXE -2900



MALETIN ATTACHE -3495





PLAY AND CARRY -2995



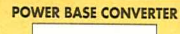
PERIFERICOS MEGADRIVE MASTER SYSTEM

ACTION CHAIR



MEGADRIVE - 19900
MASTER SYSTEM - 19900

POWER BASE CONVERTER





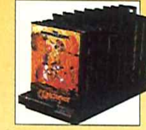
MEGADRIVE - 6490

SOFT PAK



MEGADRIVE - 1695
MASTER SYSTEM - 1695

CADDY PAK



MEGADRIVE - 1295
MASTER SYSTEM - 1295

PRO 1



MEGADRIVE - 3875

CONTROL PAD



MEGADRIVE - 2595
MASTER SYSTEM - 2595

ARCADE POWER STICK

MEGADRIVE - 7900

DOS MANDOS A DISTANCIA

MEGADRIVE - 5990
MASTER SYSTEM - 5990

SIGMA RAY



MEGADRIVE - 3900
MASTER SYSTEM - 3900

TELEMACH 2000



MEGADRIVE - 6900
M. SYSTEM - 6900

CONTROL PAD



MASTER SYSTEM - 1590

LIGHT PHASER

MASTER SYSTEM - 5990

CONTROL STICK

MASTER SYSTEM - 2590

CHALLENGER INFRARROJOS

MASTER SYSTEM - 7250

S G FIGHTER



MASTER SYSTEM - 4300

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

MAS CARTUCHOS MASTER SYSTEM

Ace of Ace	5990	Operation Wolf	5590
Aerial Assault	5590	Out Run Europa	6990
After Burner	5990	Paperboy	6990
Alex Kidd in Shinobi W.	5590	Psychic World	5990
Alex Kidd-H. Tech W.	4990	R-type	5990
Altered Beast	5590	R.C. Gran Prix	5990
Back to the Future II	5990	Rampage	5590
Basket Nightmare	5590	Rastan	5590
Battle Out Run	5590	Running Battle	5590
Bomber Raid	5590	Sagaia	5590
Chase H.Q.	5590	Scramble Spirits	5590
Choplifter	4990	Shadow of the Beast	6990
Cyber Shinobi	5990	Shinobi	5590
Dead Angle	5590	Shooting Gallery	4990
Double Dragon	5590	Slap Shot	5590
Double Hawk	5590	Speedball	5990
Fire & Forget II	6990	Submarine Attack	5990
G- Loc	5990	Summer Games	4990
Galaxy Force	5990	Tennis Ace	5590
Gauntlet	6990	UEFA 92	6990
Golfmania	6590	Vigilante	5590
Heavyweight Champ	5990	W.Class Leaderboard	6990
Imposible Mision	6990	Wanted (Pistola)	4990
Line of Fire	6590	Wonder Boy	4990
Los Picapiedras	5990	Wonder Boy III	5590
Master Chess	6590	World Games	5590
Olympics	6990	Xenon II	5990

OFERTAS SEGA MASTER SYSTEM

Action Fighter	1990	My Hero	2990
Azter Adventure	1990	Rescue Mission	1990
Bank Panic	1990	Secret Comand	1990
Black Belt	1990	Super Tennis	1990
Enduro Racer	1990	Teddy Boy	1990
Fantasy Zone	1990	The Ninja	1990
Global Defense	1990	Transbot	1990
Hang on	2990	World Grand Prix	1990
Kung-Fu Kid	2990		

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

MAS CARTUCHOS MEGADRIVE

A.F.T. Golf	6990	John Madenn Football	8490
Afterburner II	6990	Jordan vs Bird	8490
Air Buster	6490	Midnight Resistance	6490
Air Driver	5990	Ms.Pacman	5990
Alex Kidd en E.C.	5990	Mystic Defender	6990
Arrow Flash	6990	Pacmania	7990
Atomic Robokid	6490	Paperboy	6990
B.Douglas Boxing	6990	Pat Riley Basketball	5990
Batman	7490	PGA Golf	8490
Battle Squadron	8490	Phelious	6990
Buck Rogers	8490	Pit Fighter	8990
Budokan	8490	Rastan Saga II	6490
Bulls vs Lakers	7490	Ring of Power	8490
Burning Force	6990	Rolling Thunder II	6990
Centurion	8490	S. League Baseball	6990
Crack Down	6990	Shadow of the Beast	7990
Cyberball	6990	Simpsons-Krusty Funmouse	7990
Decapattack	6990	Space Harrier II	6990
Devilish	7990	Space Invaders 91	5990
Dinoland	6490	Speed Ball II	6990
Double Dragon	6490	Starflight	8490
F-22 Interceptor	7990	Super Volleyball	5490
Fatal Rewind	8490	Sword of Sodan	8490
Ferrari Grand Prix	7990	Task Force Harrier	6990
Flicky	5990	Terminator	8490
Forgotten Worlds	6990	The Inmortal	8490
Gain Ground	6990	Thunderforce II	6990
Galaxy Force II	7490	Toe Jam & Earl	7990
Growl	6490	Tommy Lasorda Baseball	7990
Hard Drivin´s	6490	Turrican	6990
Hardball	7490	Twin Hawk	6990
Heavy Nova	6990	Ultimate Qix	6490
Hellfire	6990	Vapor Trail	8490
Herzog Zwei	6990	Winter Challenge	6990
James Pond	8490	Xenon II	6990
Jesse Ventura Wresling	7490	Y´S III	7990
Jewels Master	6990	Zany Golf	8490
Joe Montana Football	6990	Zero Wing	6990
Joe Montana Football II	7990	Zoom	5990



RECORTA ESTE CUPON
PEDIR CUALQUIER PRODUCTO SEGA
Y ELIGE UN REGALO CON SONIC
PARA ESTE VERANO

☐ GORRA
☐ CAMISETA PEQUEÑA
☐ CAMISETA M
☐ CAMISETA XL
☐ CAMISETA XXL

Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA .... C.P.
TELEFONO .... MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE .... ☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

MEGA DRIVE RPG / ESTRATEGIA MEGA DRIVE

PHANTASY STAR II

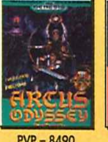


PVP - 8490

PHANTASY STAR III — PVP - 9900

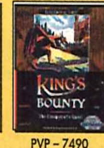
SWORD OF VERMILION — PVP - 8490

WARRIOR OF ROME



PVP - 8490

ARCUS ODYSSEY



PVP - 8490

KING'S BOUNTY



PVP - 7490

RINGS OF POWER



PVP - 8490

MASTER OF MONSTERS



PVP - 7490

CARMEN SAN DIEGO



PVP - 8890



MAIL VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,3 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
(91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

GAME BOY 11.900 pts

EN MAIL INCLUYE:

- SUBSCRIPCION REVISTA NINTENDO
- TETRIS
- AURICULARES
- CABLE 2 JUGADORES
- PILAS
- Y LA GARANTIA MAIL

COMPLEMENTOS









ILUMINACION- 1.750 · LUPA- 1.395 · ALTAVOCES- 1.895





CARRY CASE- 1.795 · PLAY AND CARRY CASE- 2.195 · MALETIN ATTACHE- 2.995



BATERIA RECARGABLE- 6.700 · BATERIA NUBY- 3.995 · ADAPTADOR CORRIENTE- 1.295 · LIGHT BOY- 4.590 · LUZ Y LUPA- 2.995






HOLSTER- 1.295 · HOLSTER KONIX- 2.295 · GAME PACK- 1.395 · ADAPTADOR COCHE- 1.295 · KIT DE LIMPIEZA- 1.395

GAME BOY CARTUCHOS GAME BOY

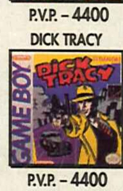
DESCUENTA 500 pts A TODOS LOS CARTUCHOS GAMEBOY









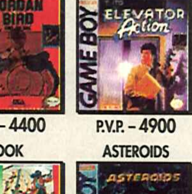
- WWF — P.V.P. – 5400
- THE SIMPSONS — P.V.P. – 5400
- CHOPLIFTER II — P.V.P. – 4900
- CHASE HQ — P.V.P. – 4900
- MARBLE MADNESS — P.V.P. – 4400
- BUBBLE BUBBLE — P.V.P. – 4900
- PAC-MAN — P.V.P. – 4900
- DUCK TALES — P.V.P. – 4900
- GREMLINS 2 — P.V.P. – 4900
- NAVY SEALS — P.V.P. – 4900
- ROBOCOP — P.V.P. – 4900
- DICK TRACY — P.V.P. – 4400
- BATMAN — P.V.P. – 4900
- SPIDERMAN — P.V.P. – 4190
- WORLD CUP — P.V.P. – 4190
- TURTLES — P.V.P. – 4900
- TORTUGAS NINJA II — P.V.P. – 4900
- ADDAMS FAMILY — P.V.P. – 4400
- HOME ALONE — P.V.P. – 4400
- NINJA GAIDEN — P.V.P. – 4400
- ROBOCOP II — P.V.P. – 4400
- MICKEY — P.V.P. – 4400
- DOUBLE DRAGON 2 — P.V.P. – 5400
- TURRICAN — P.V.P. – 4400
- MEGA MAN — P.V.P. – 4400
- ROGER RABBIT — P.V.P. – 4400
- SNOW BROTHERS — P.V.P. – 4400
- JORDAN US BIRD — P.V.P. – 4400
- ELEVATOR ACTION — P.V.P. – 4900
- SUPER KICH OFF — P.V.P. – 5400
- BATTLETOADS — P.V.P. – 5400
- NBA ALL STAR CHALLENGE — P.V.P. – 4900
- TERMINATOR 2 — P.V.P. – 5400
- DRAGON'S LAIR — P.V.P. – 4900
- HOOK — P.V.P. – 5400
- ASTEROIDS — P.V.P. – 3900
- ADVENTURE ISLAND — P.V.P. – 4400
- GRADIUS — P.V.P. – 4900
- PAPER BOY — P.V.P. – 5400
- MEGA MAN II

















¡PIDE YA TU... SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM



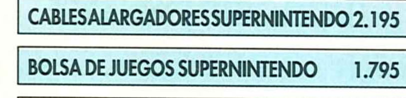
PRECIO ESPECIAL VERANO **27.900**

CON EL JUEGO MARIO WORLD

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

- SUPER SOCCER - 7.790
- F - ZERO - 7.790
- SUPER R-TYPE - 7.790
- SUPER TENNIS - 7.790

SUPER NINTENDO SCOPE - 9.490



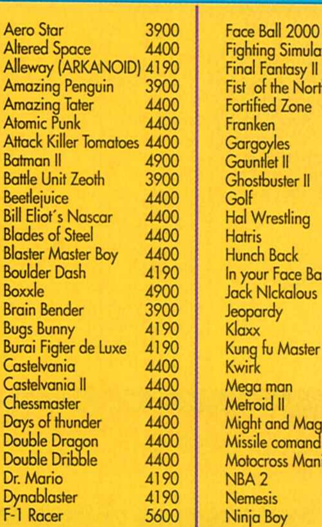
MUY PRONTO MUCHOS MAS CARTUCHOS



CABLES ALARGADORES SUPERNINTENDO	2.195
BOLSA DE JUEGOS SUPERNINTENDO	1.795
MALETIN SUPERNINTENDO	4495
MANDO DE CONTROL	2.320
CABLE RCA AUDIO VIDEO	1.690
CABLE EUROCONECTOR	2.190

MAS CARTUCHOS GAME BOY

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.



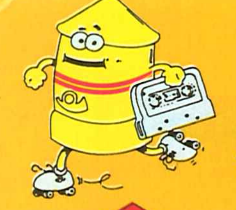
Aero Star	3900	Face Ball 2000	4900	Ninja Taro	4900
Altered Space	4400	Fighting Simulator	4400	Operation C	4400
Alleway (ARKANOID)	4190	Final Fantasy II	4900	Paperboy	4900
Amazing Penguin	3900	Fist of the North Star	3900	Paperboy II	4900
Amazing Tater	4400	Fortified Zone	4900	Personal Organizer	4900
Atomic Punk	4400	Franken	4900	Plmball	4190
Attack Killer Tomatoes	4400	Gargoyles	4190	Power Mission	3900
Batman II	4900	Gauntlet II	5400	Prince of Persia	4400
Battle Unit Zeoth	3900	Ghostbuster II	5400	Princess Blobette	4190
Beetlejuice	4400	Golf	4190	Qix	3900
Bill Eliot´s Nascar	4400	Hal Wrestling	3900	R-Type	4190
Blades of Steel	4400	Hatris	4400	Skater or Die	3900
Blaster Master Boy	4400	Hunch Back	4400	Skater or Die II	4400
Boulder Dash	4190	In your Face Basket	3900	Soccermania	4900
Boxxle	4900	Jack NIckalous	4900	Solar Strike	4190
Brain Bender	3900	Jeopardy	4400	Solomon´s Club	4190
Bugs Bunny	4190	Klaxx	3900	Spanish /English trans.	4900
Burai Figter de Luxe	4190	Kung fu Master	4190	Spell Checker+Calculadora	4900
Castelvania	4400	Kwirk	4190	Star Trek	4400
Castelvania II	4400	Mega man	4400	Super Mario Land	4190
Chessmaster	4400	Metroid II	3900	Super R.C. Pro am	4190
Days of thunder	4400	Might and Magic	4900	The Hunt for Red October	5400
Double Dragon	4400	Missile comand	4900	The Puniser	4400
Double Dribble	4400	Motocross Maniac	4190	Tiny Toon Adventure	4400
Dr. Mario	4190	NBA 2	5400	Tom and Jerry	4900
Dynablaster	4190	Nemesis	3900	Wizaed & Warriors	4190
F-1 Racer	5600	Ninja Boy	3900	World circuit	4900

RELOJES Nintendo



•TETRIS •SUPER MARIO BROS 3

3.950





Atocha — Pº Sta. María de la Cabeza, 1 — Tel.: (91) 527 82 25

SOL — Montera, 32, 2º — Tel.: (91) 522 49 79





¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

(91) 527 39 34

TEL: (91) 539 04 75
(91) 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54

LUNES A VIERNES - DE 10,30 A 20,30 H — SABADOS - DE 10,30 A 14 H

URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADOS POR LA FORMA DE PAGO



Nintendo

Consola P.V.P. **13.990**



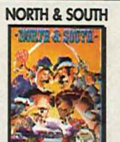
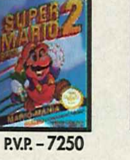
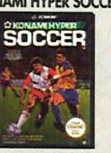
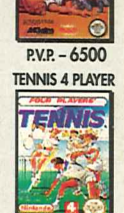
SUPERSET

Consola con 4 Joysticks "NES FOUR SCORE" y los juegos SUPER MARIO BROS, TETRIS, WORLD CUP

Por sólo **23.990**

Juego	Precio
A Boy and his Blob	5500
Balloon Fight	3900
Baseball	4200
Big Foot	6500
Bionic Comando	6990
Blades or Steel	6500
Boulder Dash	6500
Crack Out	6500
Dr. Mario	6990
Goal	6990
Golf	3900
Goonies 2	6500
Gradius	5500
Ice Hockey	3900
Ikari Warriors	6500
Iron Tank	6900
Kid Icarus	6500
Kung Fu	3900
Metal Gear	6500
Metroid	6990
Mission Imposible	7900
New Ghostbusters II	6500
Paper Boy	6500
Pimball	3900
Power Blade	7900
Pro Wrestling	5500
RC Pro Am	5500
Road Fighter	6500
Robocop	6500
Roller Games	7250
Silent Service	6500
Simo´s Quest	6500
Ski or Die	6900
Soccer	3900
Stealth ATF	6500
Tennis	3900
The Legend of Zelda	7250
Top Gun 2-2nd Mission	7900
Total Recall	6900
Track & Field 2	6500
Zelda 2	7900
Advantage joystick	6990
Alargador Cable	1995
Controllers	3900
Four Scores	5900
Organizador de Juegos	1195
Super Controller	990

Nintendo CARTUCHOS

Título	Imagen	Precio
DRAGON NINJA		P.V.P. - 6500
SPY HUNTER		P.V.P. - 7900
STAR WARS		P.V.P. - 8490
NORTH & SOUTH		P.V.P. - 7500
SUPER MARIO 2		P.V.P. - 7250
SUPER MARIO		P.V.P. - 4200
TRACK & F. IN BARCELONA		P.V.P. - 6500
ROBOCOP II		P.V.P. - 7790
V'BALL		P.V.P. - 6500
WORLD CUP		P.V.P. - 6500
CAPTAIN PLANET		P.V.P. - 6500
KONAMI HYPER SOCCER		P.V.P. - 6500
TURBO RACING		P.V.P. - 7250
BLUE SHADOW		P.V.P. - 6900
CHESSMASTER		P.V.P. - 6500
DRAGON´SLAIR		P.V.P. - 6900
TURTLES		P.V.P. - 7250
WORLD CHAMP.		P.V.P. - 7900
LOLO 3		P.V.P. - 6500
GAUNTLET II		P.V.P. - 7250
MEGAMAN 2		P.V.P. - 7900
TOP GUN		P.V.P. - 6500
SUPER OFF ROAD		P.V.P. - 6500
ARCH RIVALS		P.V.P. - 6500
KICK OFF		P.V.P. - 8400
RAINBOW ISLAND		P.V.P. - 7990
N. ZEALAND STORY		P.V.P. - 7990
TURTLES II		P.V.P. - 7900
MEGAMAN 3		P.V.P. - 7900
SHADOW WARRIOR		P.V.P. - 6500
CHIP'N DALE		P.V.P. - 7900
TENNIS 4 PLAYER		P.V.P. - 6500

NEC TURBOGRAFX



CONSOLA 16 BIT. **18.900**

CON EL JUEGO BLAZING LAZERS - 22.900

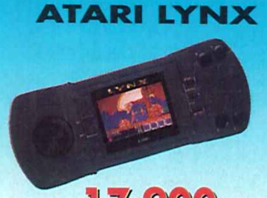
Juego	Precio
Alien Crush	4900
Blazing Lazers	6900
Bloody Wolf	5500
Bravo Man	8875
Crater Maze	5500
Cyber Core	6900
Chew Man Fu	6900
China Warrior	4900
Deep Blue	4900
Devils Crush	6900
Double Dungeon	5500
Dragon Spirit	8875
Dragons Curse	5500
Drop Off	5500
Dungeon Explored	4900
Fantasy Zone	4900
Final Lap Twin	6900
Final Zone	6900
Fiting Street	5500
Galaga 90	6900
Legendary Axe	6900
Legendary Axe II	8875
Military Madness	6900
Moto Roader	5500
Ninja Spirit	6900
Pac Land	6900
Psychosis	8875
R-Type	6900
Super Voleyball	8875
Tiger Road	8875
Time Ball	6900
Victory Run	6900
Vigilante	5500
World Class Baseball	6900
World Court Tennis	5500





LA ULTIMA GENERACION DE HAND HELD
4 EN 1 SOLO
5.750

ATARI LYNX



17.900
CON UN JUEGO DEREGALO

Juego	Precio
A.P.B.	4900
Awesome Golf	4900
Bill & Ted´s Adventure	4900
Blockout	4900
Blue Lightning	4900
California Games	4900
Checkered Flag	4900
Chip´s Challenge	4900
Cristal Mine II	4900
Electrocop	4900
Gates of Zendocon	4900
Gauntlet III	5400
Hard Drivin´s	4900
Ishido	4900
Klax	4900
Ms. Pacman	4900
Ninja Gaiden	5400
Pacland	4900
Paperboy	4900
Qix	5400
Rampage	4900
Roadblasters	4900
Robo-Squash	4900
Robotron 2084	4900
Rygar	4900
S.T.U.N. Runner	4900
Scrapyard Dog	4900
Shanghai	4900
Slime World	4900
Super Sweek	4900
Toki	4900
Tournament Cyberball	4900
Turbo Sub	4900
Ultimate Chess Challenge	5400
Viking Child	4900
Warbirds	5400
Xenophobe	4900
Xybots	4900
Zarlor Mercenary	4900
Adap. Mechero Coche	2500
Adaptador Red	1900
Bolsa Pouch	2900
Cable Comlynx	900
Maletin Lynx	3900
Visor Solar	1200





SI PREFIERES HACER TU PEDIDO POR CARTA RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

Gastos de envío: PORTUGAL - 750 pts



RESTO CEE - 1000 pts

TODOS LOS PRECIOS TIENEN INCLUIDO EL I.V.A.
TODOS LOS PRODUCTOS TIENEN GARANTIA
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTS. LLAMANOS POR TELEFONO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

NOMBRE ......
APELLIDOS ......
DIRECCION COMPLETA ......
POBLACION ...... PROVINCIA ......
TELEFONO ...... C.P. ......
MODELO DE CONSOLA ......
Nº CLIENTE ......
☐ NUEVO CLIENTE ......
ENVIOS POR CORREO
CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

GANADORES DEL CONCURSO

G.B. HOLSTER

¿Véis lo molona que queda la Game Boy con esta GB Holster?. Pues estos cien consolegas que siguen se han hecho con una.



Jorge Canga Mayobre	Gijón
José M. Gómez Ordóñez	Utrera
Vicente Sanz Mínguez	Valencia
Rubén García Acín	Zaragoza
Javier Oriol Rodríguez	Madrid
Miguel Ausín Amigo	Alcorcón
Enrique Ferrando Coso	Algemesí
F. Javier Salas Vecino	Cáceres
Jorge Ramos Alonso	L´eliana
Jorge del Pozo Blasco	Madrid
Vicente Antoni Avinent	Sagunto
Vicente Llopis Ferrer	Oliva
Javier Merino Medina	Badajoz
Ivan Velicias Díaz	Oviedo
F. Javier Medina Ros	Cartagena
Rodrigo Martín Freire	Sevilla
Jordi García Brao	Hospitalet
José .Ml Vera López	Cartagena
Miguel A. López Fernández	Sevilla
F. Manuel Jimenez Pareja	Sabadell
Fernando Sánchez Vivar	Benidorm
Clara Plata Rios	Antequera
Oscar Pascual Núñez	Móstoles
Lluis López Fandós	Cornellá
Javier Romo Bozo	Barcelona
Alexis Caseiras Vilallonga	Badalona
Manuel Rubia Colorado	Esparreguera
Marc Segales Dálmau	Badalona
Joel González Armangue	Girona
Iván Mateo Checa	Hendavia
Isidro García Naranjo	Sant Boi
Joaquín Giménez Medina	Hospitalet
Diego Santolarias Sanpietro	Huesca
Alfonso Argaya Urdaniz	Pamplona
Eduardo Dorado Quintas	Madrid
Francisco López Pérez	Maspalomas
Mercedes Lanas Blanco	Cádiz
Carmen Canales Calle	Málaga
Nacho Monfort Giménez	Burriana
Manuel Blanco Guisado	Mérida
Pedro Velasco López	Madrid
Antonio Martín Comellas	Palma de M.
José C. Romero Miguel	Palma de M.
Miguel A. Celemín Hernández	Madrid
Manuel Bernal Flores	Vinaroz
Rafael de Haro Alejo	Pto. Sagunto
Tomás de la Puente López	La Coruña
Jaume Esteban Gómez	La Llagosta
Gorka Gutiérrez Fernández	Erandio
Jesús Ferrer Pueyo	Mollet del V.
Héctor Méndez Martín	Madrid
Jaime Calatayud Serralta	Alicante
Oscar Aixut Gómez	Lérida
José Martín Peña Rodríguez	Alcalá de H.
Carlos Sánchez de Santiago	Madrid
Antonio Ortigosa Contreras	Málaga
Manuel Peñas García	Ubeda
Jorge Cano Fuentes	Leganés
Nicolás Páez de la Cruz	Algemesí
Arturo Rodríguez Jiménez	Alcobendas
Aitor Luso Gáreta	Barcelona
Maria José Gracia Lobo	Osuna
F. Jesús Morales Martín	Málaga
Antonio Baldellon Esteva	Barcelona
Rubén Puente Herrera	Madrid
Antonio Fernández Sacasa	Vidreras
Pablo Ferrando Hernández	Alicante
Antonio Doblado Romo	Tarragona
Yun-Chan Wang Beltrá	Las Palmas
Paloma Carrillo Feduchi	Madrid
Pablo Badenes Garrido	Castellón
Ricardo Reyero Rumen	S/C de Tenerife
Jordi Herrando Mata	Torrellas
Oscar García Salas	Sotrondio
Jorge Garrigos Juarez	Madrid
Tomás Cebles Díaz	La Cuesta
David Alvarez Rodríguez	Coslada
Josep D. García Buendía	Barcelona
Andrés Gómez Tella	Sant Feliu
Sebastian Cardell Font	Palma de M.
Sergio Gomato Hernández	Madrid
José Luna Lara	Marbella
Francisco Sánchez Arguiz	Orense
David José López Revilla	Villaviciosa de O.
Víctor Ferrero Serrano	Alcalá de H.
Amit Babani	Madrid
Vicente Antoni Avinent	Sagunto
Daniel Quinta Gómez	Alicante
Raúl Sust Keck	Caballs
Luis F. Martín Naranjo	Alcorcón
Pedro Aranda Fernández	Madrid
Bruno F. Merlo García	Pozuelo
Ignacio Monfort Mariscal	Castellón
David Elvira Ledesma	Barcelona
Roberto Mérida Díaz	Gijón
Jersán Alvarez Suárez	Gijón
Manuel A. Aguilera Beltran	Tres Cantos
Raúl González Campos	Vallecas
J. Miguel Jiménez Carrillo	Almuñecar
Pablo Fernández Ceballos	Valladolid

GANADORES DEL CONCURSO

SUPER NINTENDO

Doscientos mil millones de cartas. Pero tan sólo 25 afortunadíííííísimos ganadores...

Antonio Fernández Riguelme	Murcia
Jose Antonio Carrión Jiménez	Sevilla
Alejandro Martínez García	La Coruña
Henrique Agustiño Teixeira	Orense
David Martín Consuegra	Ciudad Real
Miguel Angel Sendra Sendra	Alicante
Juan Rovira Lluch	Valencia
Toni Castelló Tarrats	Barcelona
Oscar Moriano Ramos	Madrid
Jose Carlos Hernández Galiano	Cartagena
Mario Ruiz Portoles	Madrid
Adolfo Rovayo Guerrero	Ceuta
Carlos Blanco Domínguez	Guadalajara
Antonio Segura Fortuño	Barcelona
Jaume Vilanova Bartroli	Gerona
Marcos Martínez Domínguez	Pontevedra
Miguel Angel Domínguez Benítez	Madrid
Jesús Pérez Jiménez	Sevilla
Ricardo Bárcenas Soto	Madrid
Jose Carlos Fernández Villar	Madrid
Ramón Barbero Gómez	Vizcaya
Juan Carrascal Ynigo	Valladolid
Alex Inglés Martínez	Barcelona
Rafael Cabedo Archer	Valencia
Miguel Fernández Moreno	Alicante

Solución:
Respuesta 1: 256
Respuesta 2: MD7
Respuesta 3: $ 1.000.000
Respuesta 4: Una pluma
Respuesta 5: 8

Sorteo celebrado ante notario el 11 de Junio de 1.992





Al suscribirte un año a
HOBBY CONSOLAS
GRATIS
NOVEDAD EN ESPAÑA
¡Aprovéchate de esta oferta tan loca, y envía hoy mismo tu cupón!
Así, no te perderás un sólo número de tu revista favorita.
Al suscribirte por un año, recibirás los 12 números en tu casa y obtendrás este estupendo reloj Tetris de regalo.
¡Y todo por 3.900 ptas!
P.V.P. 3.950 PTAS.
¿Cómo suscribirte o solicitar números atrasados?
POR CORREO: Enviando los cupones de la derecha con todos tus datos por correo.
POR TELEFONO: de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 en los teléfonos: (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.
Oferta válida sólo para España y prorrogada hasta el 1 de Septiembre de 1992
Si deseas comprar el reloj sin suscribirte, mira el anuncio de la página 109.

¡OFERTA LIMITADA!

CONSIGUE AHORA TU SUPER SET™ POR SOLO 24.090 Ptas.

¡Gratis! Adaptador para 4 jugadores

Lo nunca visto.
Ahora, con tu consola Nintendo, con los juegos Super Mario Bros™, Nintendo World Cup™[2] y Tetris[1], además de tus cuatro mandos de control te vas a llevar una super sorpresa.
Te regalamos el adaptador Nes. Four Score para cuatro jugadores. Para que entres en la aventura de la forma más fácil. Con Super Set de Nintendo. Consíguelo.



SPACO, S.A.
Distribuidor exclusivo para España



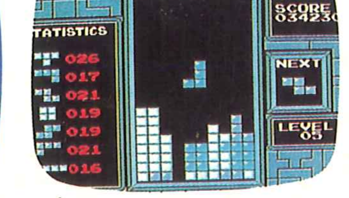


Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
LOS VIDEOJUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO.

Triple cartucho que incluye:



SUPER MARIO BROS™



TETRIS[1]



NINTENDO WORLD CUP™[2]